videogame
& COMPUTER WORLD

QUINDICINALE DI VIDEOGIOCHI
15 MARZO 1991
ANNO IV N.5
SPED. IN ABB. POSTALE GR. 3/70
L. 3000

SOMMARIO

Un Nuovo Adventure Tomahawk
BABA YAGA



L'acclamato autore dei recenti E.S.S., SKIDOO e NO EXIT torna alla ribalta con un'adventure grafica tutta "fumettosa", imperniata sulle vicende della simpatica Baba Yaga. Si tratta di una vispa bimbetta che, impegnata nella ricerca di un prezioso manufatto incantato, si trova a percorrere le contrade di un mondo di fiaba, descritto magistralmente in grafica VGA a 256 colori su PC o in bassa risoluzione a 32 tonalità su Amiga e Atari ST. Per quest'ultima versione è previsto l'impiego della palette di colori extra degli STE. La colonna sonora è chiaramente devoluta all'impiego esclusivo di un modulo Intersound, parlando di IBM PC e compatibili, visto che la Tomahawk ne ha già fatto uso pressochè smodato in tutte le sue precedenti produzioni. Baba Yaga si trova ad interagire con numerosissimi personaggi che popolano il nuovo universo Tomahawk come, orchi, maghii, draghi, gnomi, fattucchiere, ecc. Il gioco viene sviluppato con il semplice apporto del mouse che gestisce completamente le classiche schermate interattive ad oggetti/icone. Se volete saperne di più continuate a seguirci e gustatevi, per il momento, queste belle immagini.

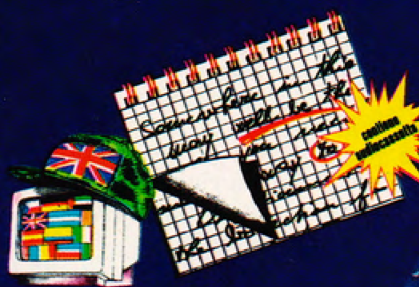




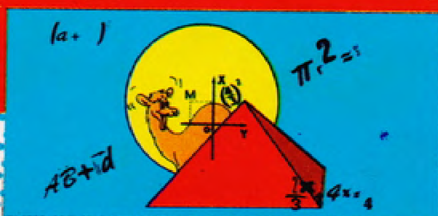
CAMBIA IDEA SUL TUO COMPUTER!

L'INGLESE
ALICE E IL PAES
DELL'INGLESE

L'INGLESE
ENIGMA A OXFORD



LA MATEMATICA
IL DROMEDARIO JO



LIBRO DI ESERCIZI

E LA RICE

LE SCIENZE NATURALI
LE GIOVANI MARMOTTE NELLA FORESTA



PER IMPARARE DIVERTENDOTI...
PER DIVERTIRTI IMPARANDO...

EDUCATIVI C.T.O.

C.T.O.

Disponibile per
PC e AMIGA

VG&CW videogame & COMPUTER WORLD

Direttore responsabile: Rocco Schirinzi - **Capo redattore:** Alessandro Gualtieri **In redazione:** Enrica Pagani, Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Corrado Capretti, Zabban Raffaele, Andrea Cucchetto, Paolo Logli - **Inviato dall'estero:** Anthony Remedios **Fotografia:** Elias Willard - **Grafico impaginatore:** Esserelle - **Redazione e uffici:** Società Editrice Derby Srl / Videogame & Computer World Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. **02/9311397/9303556** Fax tel. 02/93502770 - **Concessionaria della pubblicità:** BOSMAH & ASSOCIATI s.r.l. Tel. 02/55213486 - **Tipografia:** Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI) **Autorizzazione del Tribunale di Milano n.427 del 16 giugno 1988** - Prezzo di copertina: L. 3.000 - Numero arretrato: L. 6.000 **Distribuzione per l'Italia:** DI.NA.STA. - RHO (MILANO) Sped. in abb. postale gr. 3/70 Pubblicità inf. al 70%

ECCO LA LISTA DELLE SOLUZIONI DI ADVENTURE APPARSE SU VG&CW PER CHI DESIDERA RICEVERE GLI ARRETRATI DEL NOSTRO QUINDICINALE. LA RICHIESTA PUÒ ESSERE INOLTRATA VIA LETTERA O VIA TELEFONICA ED IL PAGAMENTO AVVERRÀ A RICEVIMENTO DELLA RIVISTA (CONTRASSEGNO).

- ARAZOK'S TOMB N. 1 LUGLIO-AGOSTO 88
- UNINVITED MESE N. 3 OTTOBRE 88
- DUNGEON MASTER dal N. 4 NOV 88 al N. 3 APR. 89
- SPACE QUEST II N. 4 MAGGIO 89
- QIN N. 5 GIUGNO 89
- LEASURE SUIT LARRY II N. 6 LUG.-AGO. 89
- KING'S QUEST IV N. 6 LUGLIO-AGOSTO 89
- CHRONO QUEST N. 7 SETTEMBRE 89
- POLICE QUEST II N. 10 OTTOBRE 89
- SLEEPING GODS LIE N. 11 NOVEMBRE 89
- THE TEMPLE OF F. S./KULT N. 11 NOVEMB. 89
- INDIANA JONES LAST CRUSADE N. 12 DIC. 89
- DEJA VU II N. 13 DICEMBRE 89
- SPACE QUEST III N. 1 GENNAIO 90
- LEGEND OF THE SWORD N. 3-4 FEB./MAR. 90
- TIME N. 5 MARZO 90
- BLOODWYCH N. 5 MAR. 90 AL N. 11 GIU. 90
- FUTURE WARS N. 7 APRILE 90
- MANIAC MANSION N. 8 APRILE 90
- HERO'S QUEST N. 10 MAG. 90 AL N. 11 GIU 90
- SNOOPY N. 10 MAGGIO 90
- MYSTERE N. 11 GIUGNO 90
- BERMUDA PROJECT N. 12 GIUGNO 90
- KING'S QUEST II N. 12 GIUGNO 90
- LEISURE SUIT LARRY III N. 12 GIUGNO 90
- CHAOS STRIKES BACK DAL N. 7 APRILE AL N. 14 LUGLIO 90
- CHRONO QUEST II N. 14 LUG. 90 N. 17 SET. 90
- CONQUEST OF CAMELOT N.15/16 AGOSTO 90
- DEATHLORD N.15/16 AGOSTO 90
- GOLD RUSH N.15/16 AGOSTO 90
- JOURNEY N.15/16 AGOSTO 90
- KEEF THE THIEF N.15/16 AGOSTO 90, N. 19 OTT. 90 E N.20 OTT. 90
- LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMP N.15/16 AGOSTO 90
- LEISURE SUIT LARRY 1 N.15/16 AGOSTO 90
- MANHUNTER NEW YORK N.15/16 AGOSTO 90
- NEUROMANCER N.15/16 AGOSTO 90
- POLICE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
- SPACE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
- THE KRYSTAL N.15/16 AGOSTO 90
- THE THREE MUSKETEERS N.15/16 AGO. 90
- WAR IN MIDDLE EARTH N.15/16 AGO. 90
- ZACK MCKRAKEN N.15/16 AGOSTO 90
- FAERY TALES N.17 SETTEMBRE 90
- MANHUNTER SAN FRANCISCO N.17 SETT. 90
- ICEMAN N.18 SETTEMBRE 90
- LOOM N.20 OTTOBRE 90
- PERSONAL NIGHTMARE N.21 NOVEMBRE 90
- OPERATION STEALTH N.22 NOVEMBRE 90
- MARS SAGA DAL N.22 NOVEMBRE 90 AL N.24 DICEMBRE 90
- SHADOW OF THE BEAST 2 N. 24 DICEMBRE 90
- CASTLE MASTER N.24 DICEMBRE 90
- CADAVER N. 1 GENNAIO 91; N. 3 FEBBRAIO 91
- AVVENTURA NEL CASTELLO N. 1 GENNAIO 91
- TIME MACHINE N. 2 GENNAIO 91
- CARTHAGE N. 2 GENNAIO 91
- NIGHTBREED N. 3 FEBBRAIO 91
- ALTERED DESTINY N. 4 FEBBRAIO 91
- MEANSTREET N.4 FEBBRAIO 91
- CORPORATION N.4 FEBBRAIO 91
- ELVIRA N. 5 MARZO 91

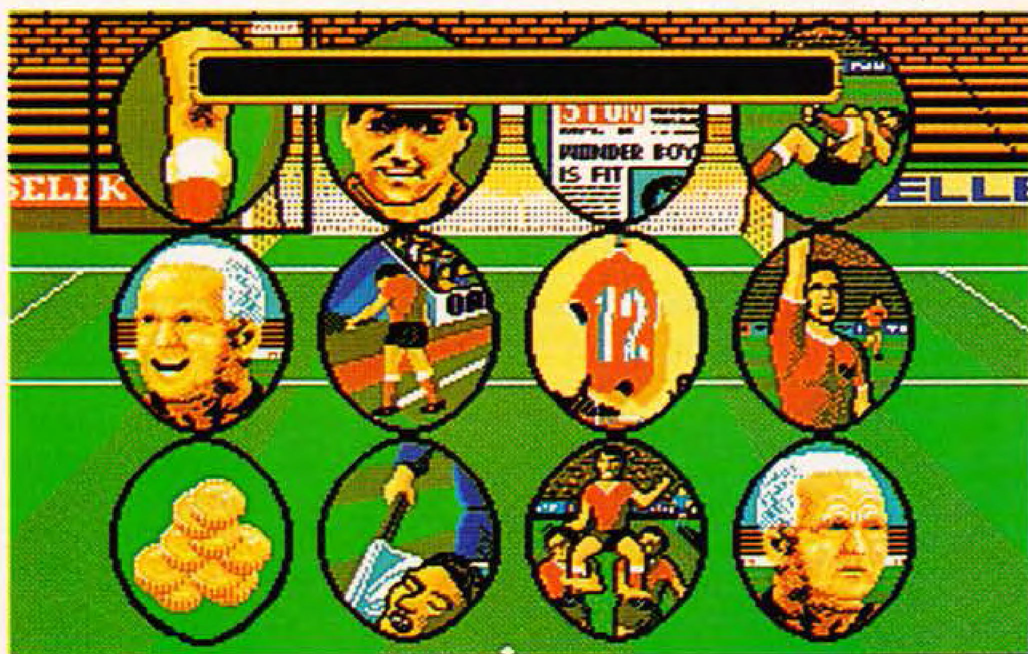
Da qualche parte in Italia e nel mondo si cela una folta, ma che dico folta, extra - super - foltissimissima schiera di appassionati di uno dei più intrepidi eroi cartoon degli anni '90. No non stiamo parlando di TOPOLINO o di WILE E. COYOTE, bensì del flemmatico e tenebroso DYLAN DOG che, nato dalla fervida fantasia di TIZIANO SCLAVI pochi anni fa, ci sta entusiasmando alla follia con le sue investigazioni dell'incubo, in bilico tra tremebonde fantasie e realtà. Oggi DYLAN DOG, per continuare le sue indiavolate vicende, ha bisogno del nostro aiuto: si tratta di affiancarlo e di vestirne i panni in un fantastico board game realizzato in Italia dalla DAS PRODUCTION. Si tratta di un gioco di ruolo che permetterà a chiunque di vivere con la stessa tensione le avventure di DYLAN impegnato a combattere le forze dell'occulto. Il gioco sarà distribuito nei negozi specializzati al costo di sole 39.000! Chi non lo trovasse potrà richiederlo direttamente alla BAM - Tel. 055/2480940.

SWORDS & GALLEONS è il nuovo videogioco italiano nato dalla Idea (quella di BOMBER BOB). Si tratta di un capolavoro di strategia e azione che, prendendo spunto dal recente PIRATES targato MICROPROSE, ci mette nei panni di scorridori dei sette mari, impegnati a guadagnar fame, gloria e ricchezza nell'Arcipelago dei Coralli Rossi. Potremo dunque esplorare porti, commerciare cibo ed armi, assumere o licenziare i membri della nostra ciurma, acquistare nuovi "optional" per la nostra goletta, trasportare passeggeri, cercare tesori ed attaccare vascelli nemici a colpi di spingarda ed assalti all'arma bianca. Scritto interamente in italiano, SWORDS & GALLEONS sarà presto disponibile per AMIGA a 49.000.

Quando si parla di compilation la INFOGRAMES dimostra di saperla davvero lunga. Proprio in questi giorni infatti la nota software house francese pubblica un paio di interessanti cofanetti che offrono ad un specialissimo sei best seller di tutti i tempi. Le compilation si chiamano BLUE e RED STARTING BLOCK e comprendono, rispettivamente, WEELLTRIS, NORTH & SOUTH e FULL METAL PLANET, e MURDERS IN SPACE, TINTIN ON THE MOON e LIGHT CORRIDOR. Per il momento queste due compilation sono disponibili solo nel Regno Unito al costo di 49.99 sterline cadauna.



Swords & Galeons by Idea Software



Dalla Incentive Striker



Arriva Dylan Dog in versione Board Game

Gentilissima redazione, sono un vostro affezionatissimo lettore e vi scrivo perchè avrei un problema. Un po' di tempo fa, ho acquistato "Operation Stealth", ma ad un certo punto, quando esco dalla caverna, inizia a caricare e poi si blocca. Ho provato a giocare senza espansione e allora mi ha caricato, ma più in là ho scoperto che c'era un'altra scena che funzionava solo con l'espansione e io non posso stare a metterla e toglierla. E' già la terza volta che lo cambio dallo stesso rivenditore e dà lo stesso problema, io ho chiesto e mi hanno detto che può essere un problema del drive interno, oppure un difetto dell'Amiga 1.2 e mi hanno consigliato di far cambiare un chip per farla diventare 1.3, non può essere un problema del drive perchè i miei videogiochi li carica tutti e la storia del chip non mi convince. Secondo voi cosa potrebbe essere? Inoltre volevo sapere se disponete di un trucco per "Robocop II" sempre per Amiga, in modo da ottenere energia infinita.
Grazie e complimenti per l'ottima rivista.
ANONIMO

Caro Anonimo (il primo che dice "Veneziano" gli tiro un cartone!),
di Amiga ce ne sono tanti, milioni di milioni, ognuno ha i suoi chip, ognuno ha i suoi milioni... di improperi che gli utenti come te gli lanciano ogni giorno! La tecnologia di Amiga infatti viene sensibilmente variata da serie a serie anche, quando si tratta dello stesso modello e, sinceramente, tutti questi cambi di Kickstart e di sistema operativo a noi non sono mai piaciuti. Nascono dunque i problemi come il tuo che forse neanche un tecnico Commodore potrebbe risolvere. Che dirti di più? Prova con un ennesima sostituzione del programma, carica magari la versione originale inglese (che non ha mai dato problemi) perchè quella italiana è stata ufficialmente ritirata da molti negozi in quanto incompatibile con molti Amiga (in attesa di un nuovo Operation Stealth perfettamente funzionante). Un "neo" che molti utenti Commodore si legheranno al dito!!!
I trucchi per Robocop 2 usciranno non appena li scopriremo! Ciao!

Gentili redattori di VG&CW, sono un vostro lettore da circa cinque mesi e vi scrivo per sottoporvi un paio di quesiti.
1) Io sono un appassionato giocatore di backgammon ed essendo tale gioco abbastanza sconosciuto in Italia ed avendo peraltro esaurito le risorse di pazienza della mia dolce metà (alquanto scarse in questo caso), mi sono deciso a cercare un buon programma per il mio fido 286 che potesse darmi finalmente il brivido di una partita contro un giocatore che non avesse imparato da me il gioco stesso e, perchè no, più bravo di me. La mia domanda quindi (sorge shhpondanea): esiste un programma che giochi il backgammon in maniera appena decente?
2) Oltre al backgammon mi appassionano i simulatori di volo e vi chiedo se me ne sono sfuggiti alcuni. Già posseggo F15 II, FALCON AT, FIGHTER BOMBER, BLUE ANGELS, MS FS4, INTRUDER (bello il libro), LHX; STORMIVIK, F19 e 1942.
Sapevate che è possibile usare F19 STEALTH FIGHTER con gli scenari di F15 STRIKE EAGLE ? E' sufficiente sostituire i file *.wld, *.3d3, *.3dg, *.3dt ed *.spr. I nomi degli scenari durante il preflight briefing non cambieranno, ma egualmente potrete volare verso le perigliose coste del Viet Nam o distruggere reattori in Medio Oriente. A proposito, com'è che non avete mai nominato F19, l'unico simulatore che la mia fidanzata con gelosia considera un "avversario"?
Cordiali Saluti
MAD HAWK TREVISO

Mad Max a Mad Hawk...
1) Programmi di Backgammon per PC non ne esistono proprio, almeno in forma e versione ufficiale. Forse qualche programmatore free-lance o qualche ditta di Pubblico Dominio lo possiede, ma purtroppo noi proprio non ne sappiamo nulla! L'unico che abbiamo visto in circolazione gira su Atari ST.
2) Cosa ne dici di acquistare al volo Battle Of Britain (Lucasfilm), Chuck Yeager AFT 2.0 (Electronic Arts) e l'imminente Mig-29 Fulcrum (Domark)?
3) No, non lo sapevamo, ottima questa dritta! Lettori in ascolto: prendetene bene nota e ringraziate!!!!!!!!!!
4) F-19 lo abbiamo già recensito quando ancora VG&CW si chiamava Computer Time!!!
Ciao + Ciao! (a te e alla "povera" fidanzata - prova a farle giocare King's Quest V e la "convertirai"!!!!).

Ho scoperto da poco il Vostro quindicinale di Videogiochi e devo complimentarmi con voi perchè è davvero una splendida rivista. Dopo i complimenti passo alle domande:
1) Posseggo un PC Olivetti M24 e vorrei mettere almeno un Joystick; purtroppo non ho una porta per il Joystick, ma ho letto che esistono alcune piastre che ne permettono l'uso. Vorrei sapere se questo è vero e se potete darmi qualche indirizzo a cui rivolgermi per averla.
2) Come mai nell'angolo dei trucchi non ne compaiono mai per i videogames del PC?
3) Perchè non aggiungete delle pagine per le inserzioni dei lettori?
Inoltre, sempre legata alla domanda 2, avrei da farvi una richiesta: sono da molto tempo "bloccato" nel gioco "INDY" (l'avventura grafica), vorrei pertanto chiedervi di inviarmi l'arretrato in cui appare il gioco suddetto.
Ringraziandovi anticipatamente per la risposta e rinnovandovi i complimenti vi porgo cordiali saluti.
ROSSI RICCARDO TERNI

Caro Riccardo,
1) Cribbio se è vero! Le "piastre" che tu nomini altro non sono che apposite schede joystick che possono essere comodamente installate nel tuo computer (una slot vuota ce l'avrai, no?!) senza peraltro rubargli alcuna memoria. Voilà, ecco tramutato l'M24 in un Amiga!
2) Visto che su PC si gioca poco e si lavora molto, di software ludico non se ne trova poi molto. I trucchi comunque appaiono sempre nella loro totalità per tutti i giochi che li prevedono.
3) Le inserzioni dei lettori rubano spazio, spesso sono fasulle e, nella maggior parte, sono scritte da pirati in erba!!!!
L'arretrato sta arrivando; ciao!

Sono un ragazzo di 12 anni ed alcuni giorni fa ho ricevuto in regalo il famosissimo adventure Neuromancer per Amiga.
La mia modesta conoscenza dell'inglese mi ha permesso di tradurre alcune frasi e descrizioni che compaiono durante il gioco; ne ho ricavato informazioni utili, ma l'adventure è difficile e non riesco ad avanzare molto.
Leggendo la Vs. rivista n.19 del 15/10/90 ho visto pubblicato l'elenco delle soluzioni di numerose adventure comparse su Vs. quindicinale, fra cui c'è quella di NEUROMANCER, pubblicata sui numeri 15/16 Agosto 90. Vi sarei quindi grato se poteste spedirmi l'arretrato.
Ringraziandovi anticipatamente per il Vs. aiuto Vi faccio i complimenti per la

Vs. stupenda rivista che è la mia guida per la scelta dei giochi, da quando Voi uscivate in edicola a cadenza mensile ed io avevo un glorioso COMMODORE 64 (n.3 dell'aprile 89).
CRISTIAN LANZI MILANO

La lettera di Christian è una semplice richiesta di arretrati, ma avendolo conosciuto personalmente la ripubblichiamo salutandolo cordialmente: vai Christian che sei forte!!!!
Le richieste di arretrati comunque possono essere inoltrate anche telefonicamente: prendetene nota!!

Spettabile redazione, Vi scrivo poichè ho recentemente acquistato un videogame della Sierra: "The Colonel's Bequest'.
Sono sicuro di essere quasi arrivato alla soluzione, in effetti ho scoperto quasi tutti gli indizi e me ne mancano solo due: The Crank e The Pouch. Sono sicuro che Celie mi deve aiutare a trovare qualcosa d'altro una volta che le porgo la collana. In effetti ella dice una frase in inglese che, nonostante la mia conoscenza di questa lingua, proprio non riesco a comprendere. Dice infatti: "If'n you want, you can sit a spell and we'll visit".
Secondo me questa frase è una specie di enigma che se si riesce a sciogliere porta alla soluzione del giallo..
Vi ringrazio se vorrete provare a risolvere anche questo gioco e attendo la risposta sul Vostro magazine.
Saluti.
MARCO CURTI MILANO

Caro Marco,
innanzitutto i due oggetti che ti mancano dovrebbero essere il Metal Crank ed il Pouch Of Jewels. Il primo si trova sulla campana e serve ad aprire il pannello nello scantinato. Il secondo si trova nella cripta della tomba e contiene, ovviamente, dei gioielli. Celie ti dice semplicemente di entrare in casa sua (dove prima non avevi chiaramente accesso) per ricambiarti della cortesia. Scoprirai perciò che nel cimitero è nascosto un tesoro, ma per arrivarci dovrai scoprire un passaggio sotterraneo (l'entrata si trova nell' hedge garden) che porta alla tomba dov'è nascosto. Se hai altri problemi telefonaci in redazione!
Noi abbiamo già risolto questa adventure, ma siccome è abbastanza tipica e complessa non ci è possibile compilare una guida precisa, relativamente alle differenti possibili soluzioni. Siamo comunque a disposizione per risolvere qualsiasi quesito dei lettori (lo ripeto, anche telefonicamente!) Ciao!

Cari amici di VG&CW è la terza volta che vi scrivo: si sono io, il grande sublime, intelligente, bello e modesto THE WOLF.
Ecco ciò che ho da dirvi:
1) Le richieste
-Alessandro di Ferrara fatti vivo e manda la soluzione di ASTAROTH
-Riguardo a POLICE QUEST II, non capisco cosa io debba fare sui computer (ebbene si, sono all'inizio!)
-Sempre su PQII: voi dite di scrivere "OPEN BIN" e il poliziotto dice invece che non riesce ad eseguire il comando poichè non si trova nella giusta posizione; il guaio e che lo dice ogni volta!
(Ho un AMIGA 500 espanso: forse la vostra soluzione non è compatibile con l'AMIGA?
2) I suggerimenti
su Indy Adventure: tutti gli amighisti che non riescono a prendere il GRAAL devono: a) leggere le iscrizioni aldilà del ponte di pietra e confrontarle con il diario del Graal che si trova nella confezione. b) nel castello nazista guardare il quadro per sapere se il Graal è luminoso oppure no.
3) Le domande
-Il NINTENDO GAMEBOY è monocromatico? Ho visto una foto di un suo GAME a colori!
-Avete veramente recensito CADAVER a febbraio (mi sembra questo il mese)?
4)Le scuse
Vi prego di scusarmi perchè: ho scritto troppo, vi ho disturbato, non ho una buona calligrafia.
5) Oh dimenticavo?
- Perchè nelle recensioni non scrivete anche un voto per la manualistica? Potrebbe risultare molto utile.
- Ho notato che date meno 9, cioè meno VG&CW YEP!
Continuate così!
6) I saluti
Saluti tutti voi : CIAO!
ARRIVEDERCI DA THE WOLF.

Carissimo The Wolf (non è che ti chiami Alberto per caso?!), ecco le risposte in ordine sparso!
1) In Police Quest II (la nostra soluzione è perfettamente compatibile con l'Amiga) sui computer bisogna attivare le varie directory e sottodirectory per accedere ai dati richiesti. Per aprire il cestino cerca di trovare la posizione giusta perchè ESISTE!!!!!
2) La foto a colori del GameBoy te la sei decisamente sognata (non ti confondi con il Linx o con la nuova console portatile SEGA?!). Si tratta infatti di un "portatile" con schermo LCD in bianco e nero, anzi, in giallino e nero!
3) Ebbene sì; come è già accaduto per Chaos Strikes Back in versione ST, il programma era pronto, ma nessuno lo aveva ancora importato in Italia!
4) Le scuse proprio non le accettiamo! Perchè mai dovresti scusarti per averci scritto? Cos'è un peccato forse?!?!?!
5) Di solito parliamo sempre della manualistica, ma se altri lettori come te preferirebbero una votazione specifica relativa stai certo che apparirà!
6) Gli Yep diminuiscono perchè sono sempre più scarsi i giochi che se li meritano.
Ciao!!!

Cari amici di VG&CW é la prima volta che vi scrivo ed é con piacere che voglio congratularmi con il vostro ampio lavoro. Ho un Amiga 500 espanso e avrei qualche domanda da chiedervi:
1)potete dirmi qual'è lo scopo di Maupiti Island e se avete già dato la soluzione in qualche numero precedente;
2)qual'é il miglior programma di partitura musicale (non ho la M.I.D.I.);
3) Se c'é un sequencer meno complicato ma buono del Music-X.
Vi supplico di una vostra risposta e vi ringrazio molto.
MEPHISTO da Pisa

Caro "diavolone", ringraziandoti per i complimenti, ecco le risposte ai tuoi quesiti:

1) La soluzione di Maupiti Island non è mai apparsa, così come non è mai apparso, regolarmente importato, il programma in Italia. Scopo del gioco è quello di svelare un fitto mistero che aleggia nella piccola cittadina dell'isola, ma senza manuale è un po' dura sapere cosa fare esattamente, non trovi? Speriamo che qualcuno si decida ad importarlo!

2) Ce ne sono molti; forse il migliore, per completezza, è il De Luxe Music (Electronic Arts) o la serie Copyst (Apprentice, Professional) commercializzati dalla Soundware di Casciago (tel.: 0332/228050 - fatti mandare il catalogo completo).

3) Sì, sempre commercializzati dalla Sound Ware sono disponibili il KCS 3.0 ed il KCS Level II 3.0. Si tratta di due ottimi applicativi di questo genere che offrono un sequencer a 48 tracce ed un generatore programmabile di variazioni. Costano rispettivamente 429.000 e 599.000.

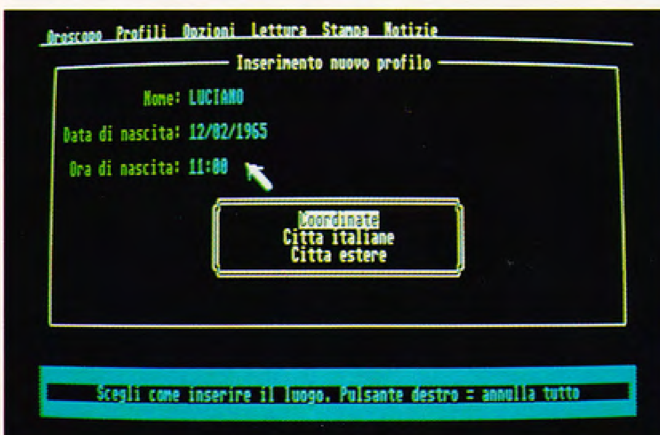
ASTROLOGIA

LINDASOFT
ATARI ST/E
PREZZO: LIT. 150.000

Da sempre il sogno dell'uomo e stato quello di indovinare e prevedere il proprio futuro e l'evolversi della storia che lo riguarda più o meno da vicino. Già nell'antichità particolare posizione di rilievo veniva ricoperta da indovini, sciamani, stregoni e maghi di vario tipo che, spesso appoggiati dagli stessi potenti, imbesuiti di sete di "divinazione", si fregiavano della capacità di prevedere il futuro.
Oggi invece l'astrologia è forse passata ad un ruolo meno esoterico, ma non certo meno interessante. Basta sfogliare un rotocalco qualunque per consultare decine e decine di "previsioni" espresse sotto forma di oroscopi (dal Coiffeur di mia madre c'è persino gente che strappa e si porta a casa queste pagine!!!), compilati da questo o quell'"esperto" in materia. Si tende però ad investigare più a fondo sulle caratteristiche astrologiche del soggetto umano per arrivare ad un "profilo" che ne evidenzi gli aspetti positivi e negativi in rapporto alla sua vita di relazione con il mondo che lo circonda. Lasciando dunque da parte pentoloni fumanti, sfere di cristallo e baracconi da Luna Park, nasce allora una disciplina quasi esatta che si avvale di rilevamenti scientifici e "divinazioni" basate su dati statistici più che esoterici. Un pizzico di mistero aleggia comunque ancor oggi, forse al fine di rendere più "vera" e credibile ogni tipo di previsione astrologica.
Tutte le considerazioni esposte fino a qui sono state fatte proprie dal team di programmazione Lindasoft che, nella persona di Stefano Cecere e Claudio Greppi, ha strutturato forse il miglior programma in assoluto in fatto di astrologia computerizzata. Quello che questo pacchetto offre è proprio un profilo, un tema astrologico basato sui dati di nascita del soggetto analizzato, che prende spunto dai classici canoni astrologici delle Case, dei Pianeti, degli Aspetti e dei Transiti.
Astrologia presenta in oltre la possibilità di creare interessanti comparazioni di "compatibilità" personale fra le elaborazioni di più soggetti.
Non per ultimo, questo potentissimo programma può coadiuvare egregiamente qualsiasi studio astrologico "serio", offrendo l'opzione di stampa dei Temi Natali trattati.
Astrologia funziona a colori o in monocromatico su qualsiasi Atari ST e può anche essere installato su hard disk.
Controllato da una completa e vasta gerarchia di menu e sottomenu si rivela particolarmente facile ed immediato da utilizzare anche per chi non se ne intende proprio di astrologia. Il manuale interamente scritto in italiano non si limita ad introdurci passo, passo al programma, ma ci offre anche un piccolo prontuario astrologico, indispensabile per sviscerare sin nei dettagli ogni aspetto di questa singolare scienza. Astrologia è perciò un programma definitivo sotto tutti gli aspetti, che può soddisfare appieno qualsiasi tipo di esigenza.
Unica pecca è la notevole esiguità delle funzioni di editing dei dati immessi nelle elaborazioni, che non possono essere corretti in caso di errore: bisogna reimpostarli. Astrologia è un prodotto per soli amanti del "genere", ma un acquisto indispensabile ed inevitabile per tutti gli "indovini" della situazione. Ciao, "stelassse"!!!

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!





AMOS

MANDARIN SOFTWARE
AMIGA
PREZZO: LIT. 179.000

L'AMOS è il degno erede della ormai arcinota e fortunata saga dello STOS. Si tratta cioè di un linguaggio di programmazione altamente sofisticato, sviluppato per tutti coloro che, anche se non posseggono alcun tipo di conoscenza di base, desiderano imparare a programmare senza fatica e, soprattutto, dover sacrificare ore ed ore per la consultazione di manuali e testi vari.
L'AMOS nasce dunque come un potente applicativo gestito ad icone e strutturato in modo da consentire le modalità d'accesso più semplici ed immediate a qualsiasi tipo di utente; il tutto comunque non va assolutamente a scapito della potenza e della versatilità del programma che, a differenza del suo predecessore, lo STOS, si inserisce addirittura in un'ottica di utilizzo ancor più vasta. Con AMOS infatti non siamo solo in grado di creare stupendi videogame come, guarda caso, l'Hypnotic Land targato Lindasoft, ma perfino adventure grafiche o testuali, nonchè demo semi professionali, vale a dire programmi di presentazione con inglobamento di grafica, animazioni, testo e sonoro, indispensabili per scopi commerciali o di intrattenimento.
Nella confezione dell'AMOS troviamo perciò oltre al disco programma, un paio di giochi ed un'avventura già pronta che possono essere ulteriormente sviluppati, se non almeno modificati in ogni singolo aspetto, direttamente dall'utente.
Questo rispecchia decisamente la linea seguita dalla Lindasoft che già dal simpatico Hockey Su Pista lascia sempre "aperte" le proprie produzioni per gli utenti finali, in modo da incrementarne notevolmente la capacità di impatto e di interesse.
AMOS si avvale di un corposo manuale di istruzioni (circa trecento pagine) che per il momento è ancora tutto in inglese. Qualcuno si sta già occupando delle traduzione per cui, nella peggiore delle ipotesi, potrete almeno acquistare entro breve tempo un "compendio" al programma tutto in italiano.
AMOS permette di manipolare ed animare a piacere un gran numero di sprite sullo schermo (ricordiamo che le capacità di Amiga in questo particolare aspetto differiscono notevolmente da quelle dell'ST), aggiungendo fondali e connotazioni grafiche di qualsiasi tipo, per le quali si possono impiegare tutti i file .IFF, come quelli del De Luxe Paint, ecc.
AMOS è dunque un pacchetto completo che permette, infine, l'inserimento di brani di musica o commenti digitalizzati, rivelandosi compatibile con i più noti digitalizzatori o programmi musicali da sempre disponibili per Amiga.
L'unica cosa di cui realmente si sente la mancanza è un buon compilatore (peraltro annunciato dalla Mandarin) che permetta di compattare e velocizzare il listato dei programmi realizzati con l'AMOS.
A questo punto, invece di dilungarci sulle caratteristiche tecniche di questo interessantissimo prodotto, abbiamo preferito entrarci nel vivo, mettendolo alla prova grazie alla preziosa collaborazione della Lindasoft.
Passiamo allora la classica parola agli esperti che, con il semplice ausilio dell'AMOS, hanno creato lo stupendo Hypnotic Land che trovate ormai nei negozi di tutt'Italia a 29.500. Per gentile concessione della Lindasoft ecco dunque il "diario di viaggio" attraverso le tappe obbligate della programmazione di Hypnotic Land, compilato e redatto dai suoi designer.
Seguendolo nei dettagli potrete farvi una più completa idea dell'AMOS e delle sue potenzialità, senza dovervi necessariamente basare su recensioni alquanto sterili ed approssimative, redatte da chi, a momenti, non l'ha mai visto!!

HYPNOTIC LAND

LINDASOFT
AMIGA
PREZZO: LIT. 29.500

Dalle boccette sullo sfondo escono delle sfere colorate. Con il mouse controlliamo un piccolo cursore lampeggiante. Potremo attivare delle freccette colorate, in grado di deviare le sferette in arrivo e indirizzarle alle vaschette di raccoglimento del colore corrispondente. Ecco il sunto di Hypnotic Land, il primo gioco scritto in AMOS e commercializzato in tutta Europa dalla Lindasoft. Inutile negarne la diretta rassomiglianza con il Klax targato Atari/Domark che già da qualche tempo impazza su molti Amiga. Sviluppato interamente dal team Lindasoft, Hypnotic Land riesce tuttavia a scrollarsi di dosso la "scomoda" eredità Klaxiana, offrendosi come un insolito ed originale passatempo, unico nel sistema di gioco e nella superba rappresentazione grafica. E' inutile spendere altre parole per introdurre questo prodotto che, proprio qui sotto, "nasce" direttamente sulla carta stampata, aprendosi in tutti i suoi "segreti" di programmazione agli utenti AMOS e, in generale, alla folta schiera di potenziali game designer ancora incerti e titubanti. La votazione che ci sentiamo di dare ad Hypnotic Land, un classico arcade dall'altissima giocabilità, è perciò superiore di gran lunga a quella del precedente Klax, non solo per motivazioni campanilistiche. Costa poco, gira su tutti gli Amiga, vi terrà impegnati per molto tempo, è meno difficile di Klax e senza dubbio più divertente. Se poi ve lo volete modificare a completo piacimento, continuate a seguire questa nostra guida esclusiva AMOS.





Attenzione!! Dal prossimo numero, in esclusiva su VG&CW, apparirà una guida completa su l'Amos sviluppata attraverso la creazione del gioco Hypnotic Land. Verrà seguita la stesura originaria del gioco prodotto dalla Linda Soft, relativa agli "appunti di viaggio" degli stessi programmatori. Potrete imparare a programmare con Amos seguendo l'esempio concreto di un videogioco attualmente in commercio!

MIGHTY BOMBJACK

ELITE
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA - IBM PC
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: AMIGA

Come annunciato nelle World News del numero scorso, ritorna alla riscossa sui più diffusi home e personal computer uno dei più famosi, acclamati ed amati eroi del videogame: il mitico Bombjack.

Il sistema di gioco di questo classico arcade lo conoscono proprio tutti: si salta da una "platform" all'altra per raccogliere un numero sempre crescente di bombe con tanto di miccia accesa, guardandoci dall'attacco di variopinti ed imprevedibili nemici.

Mighty Bombjack nasce addirittura su Nintendo, con tanto di 500.000 copie vendute, e viene convertito (alla faccia dei maniaci della console!) per Amiga, nel nostro caso, con una superba impostazione grafica, tantissimi colori, una colonna sonora da coin op ed un mare di inarrestabile giocabilità. Diciassette sono i livelli di gioco, sviluppati su oltre 250 schermate originali tutte da vedere.

Lo stesso controllo del nostro omino viene ulteriormente sviluppato con nuove mosse e la possibilità di rimanere bloccato in volo per qualche secondo.

Viene poi inserita una serie di bonus-monete colorate diversamente che potranno regalarci nuovi poteri da impiegare durante la partita. Graficamente parlando Mighty bombjack è un vero gioiellino, curato sin nei minimi dettagli e realmente degno di competere, testa a testa, con un qualsiasi arcade delle ultime generazioni.

C'è poco da capire e molto da giocare in un classico sempreverde che piacerà a grandi e piccini, regalando ore ed ore di sano e spensierato divertimento!

Val. Globale: 8,5





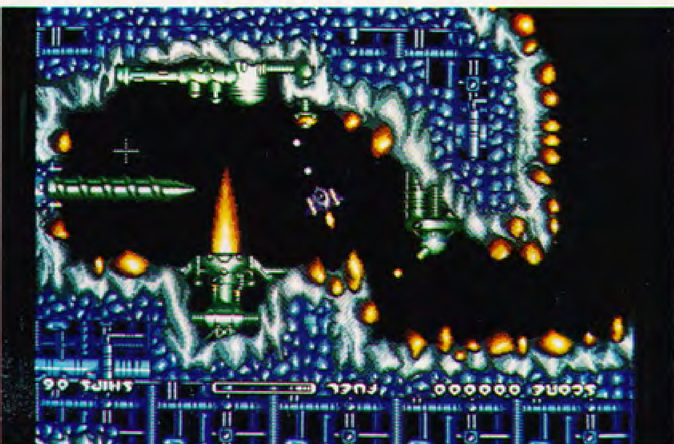
ZARATHRUSTA

HEWSON
AMIGA - ATARI ST
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 29.000

Se sapete un po' di inglese avrete senza dubbio afferrato il sottile gioco di parole nel titolo di questo nuovo videogame targato Hewson. Quel "Thrusta" sta a significare che di shoot'em up si tratta e, in particolare, di quello buono, visto che nasce da una software house da sempre maestra nell'arte degli spara e fuggi. Ecco allora nascere un prodotto che sta giusto a metà tra Z-Out e il mitico Lunar Lander che fece la sua timida apparizione sul CBM64 ai tempi di Garibaldi (Nerone forse?!). La nostra immancabile navetta da combattimento si trova infatti a combattere non solo l'inevitabile orda di alieni, postazioni difensive e mostri di fine livello, ma persino una fastidiosa gravità che vorrebbe spiaccicarla al suolo. Nel sistema di interazione con il programma entra dunque di prepotenza il costante controllo delle spinte antigravitazionali applicabili al nostro mezzo (da qui appunto il vero To Thrust!), tanto potenti quanto, spesso, imprevedibili e indomabili. Il tutto viene supportato da uno scrolling multidirezionale di ottima fattura, basato su una impostazione grafica a 32 colori che si sposa felicemente ad una rutilante soundtrack con tanto di effetti digitalizzati. Cinquanta livelli di gioco con tre tipi di paesaggio ci attendono dunque per farci sputare sangue nell'ostinata opera di distruzione del nemico. Zarathrusta è un gioco per chi ha i nervi ed il joystick ben saldi e non si spaventa di fronte ad una spiccata difficoltà che lo renderebbe altrimenti ingiocabile. Uno shoot'em up per i giovanissimi "guerrieri dello spazio".

Val. Globale: 8





DEATH TRAP

ANCO
CBM 64/128 - ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 49.000

Dalla Anco un simpatico e giocabilissimo platform game proprio non se lo aspettava nessuno.

Si tratta di un classico fantasy-arcade che fa l'occhiolino ai contemporanei Torwak The Warrior (Core Design) e Shadow Of The Beast 2 (Psygnosys). Ad un classico meccanismo action viene però affiancato un aspetto RPG appena abbozzato in quanto il nostro eroe, impegnato come sempre a ripulire da orde di mostri un mondo di fiaba, potrà sfruttare pozioni ed oggetti bonus per formulare incantesimi di vario tipo.

Le pozioni, in particolare, sono di tre tipi: rosse, verdi e blu.

Vanno tutte a riempire altrettanti pentoloni da cui potranno scaturire magie distruttive, difensive e curative per le ferite riportate in combattimento.

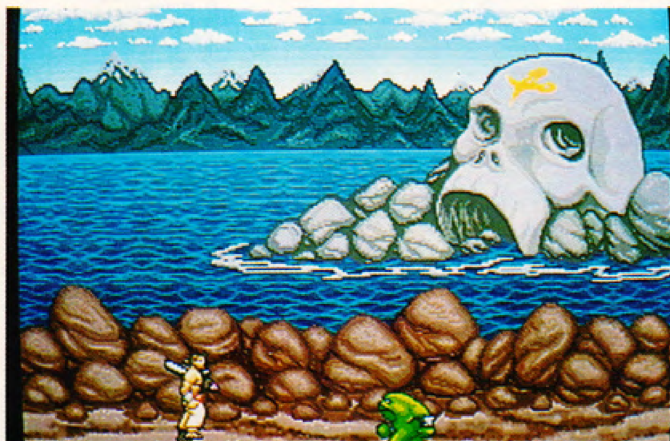
Là fuori ci aspetta la solita accozzaglia di spettri, demoni, mostri e stregoni impazziti, tutti desiderosi di farci a "fettine" in un batter d'occhio.

Il tutto viene sviluppato attraverso uno scrolling prevalentemente orizzontale, omogeneo, veloce e stupendamente animato. Cinque pergamene incantate vanno recuperate in altrettanti, lunghissimi livelli di gioco.

Non mancano, a questo punto, i classici guardiani di fine settore, più facili da eliminare con la magia che con la forza bruta.

Death Trap non è nulla di originale o particolarmente innovativo, ma limitandosi a rispettare fedelmente gli standard di giocabilità e divertimento di questo tipo di videogame, può regalare ore ed ore di intricata sfida anche ai più esperti aficionados.

Val. Globale: 7





ECO PHANTOMS

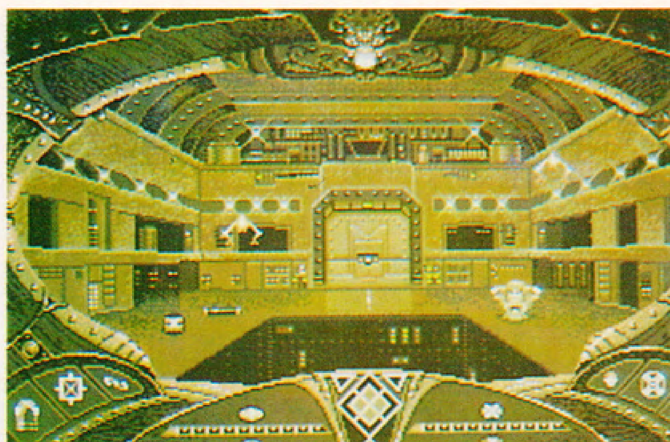
ELECTRONIC ZOO
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA

La Terra è stata invasa e conquistata dagli Eco Phantoms, una razza aliena belligerante che ha ridotto in schiavitù l'intero genere umano. I Phantoms hanno installato tre basi principali (racchiuse sotto altrettante cupole a dedalo) dalle quali estraggono i materiali di cui abbisognano. Le locazioni rispondono al polo nord, ad una zona desertica e all'oceano Atlantico. Compito nostro, perchè i ribelli chissà perchè ci sono sempre, è quello di penetrare all'interno delle roccaforti, liberare i prigionieri ivi costretti, raccogliere ogni oggetto prezioso e distruggere infine le cupole. Un gioco da ragazzi, giusto?!

Ogni base è costituita da una fitto labirinto di corridoio, canaloni, stanze e varie vie d'accesso. sorvegliate, com'è ovvio, da una folta compagine di sentinelle. Il nostro mezzo di trasporto, indispensabile per penetrare e visitare le installazioni, è nientepopodimeno che uno Zeppelin a reazione, particolarmente difficile da comandare. Il nemico ci spara addosso proiettili "virus" che mangiano, nel giro di pochi secondi, l'intero aerostato riducendolo ai minimi termini. A ciò non esiste rimedio anche se, con un opportuno lavoro di monitoraggio dei proiettili, si potrà evitare. Si gioca esclusivamente con il mouse in una specie di Voyager o Stellar 7 rivisitato in chiave strettamente action con una grafica stranamente tendente al "seppia" di insolito effetto. Eco Phantoms è un classico arcade aereo, tridimensionale, tanto originale quanto divertente. Tante belle schermate, ottima giocabilità: da provare!!

Val. Globale: 8,4





LINKS

ACCESS/US GOLD
IBM PC
PREZZO: LIT. 99.000

Il costo di questo nuovissimo simulatore di golf è praticamente proibitivo ed implica automaticamente come condizione sine qua non all'acquisto la dichiarata e sfrenata passione a questa atipica disciplina sportiva. Se perciò volete semplicemente giochicchiare senza sapere che mazza avete in mano, improvvisando la direzione di tiro, sarà meglio optare per il Tournament Golf targato Elite.

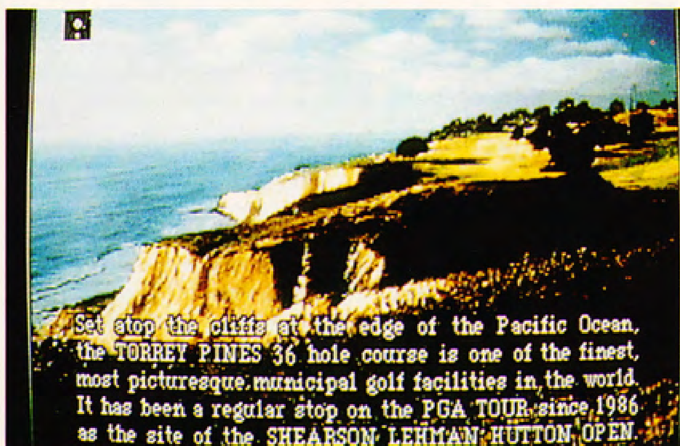
La "magia" del Links consiste infatti in una minuziosa ricerca per i dettagli, che sfocia in un altissimo e complesso livello di realismo in grado non solo di soddisfare tutti i palati più esigenti, ma persino quasi di spaventarli!

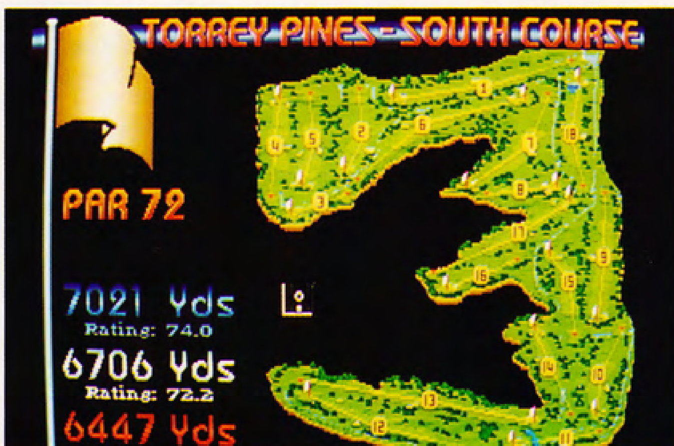
Giocare sui green di Links è relativamente semplice se teniamo conto che il manuale di istruzioni (in inglese) è di sole 24 pagine. Dico relativamente semplice perchè una volta arrivati sul terreno di gioco, oltre alla spettacolare resa grafica in VGA (per chi ce l'ha!), ci troviamo di fronte ad un nugolo di icone, indicatori e controlli che sembrano importati direttamente da uno dei più complessi simulatori di volo! Ecco infatti intervenire particolari e dettagli che spesso sfuggono ad altri analoghi prodotti; il giocatore può infatti intervenire e, comunque, controllare la forza e la direzione del vento, i punti penalty, una complessa simulazione dell'effetto, nonchè una corposa manciata di manipolazioni dei colpi, relativa ad un indicatore di forza tutto da studiare, manuale alla mano! Particolarmente attrezzato è anche il nostro caddy che ci offre una selezione di ben 20 mazze che comprendono due driver un Pitching, un Sand ed un Loft Wedge (sostituiti al classico mono-Putter). Ma se il controllo di gioco è altamente sofisticato, ancor di più lo è l'impiego di schede grafiche VGA che si avvale di oltre 500 immagini digitalizzate dei green, dei giocatori e relativi movimenti, nonchè dei paesaggi e, in pratica, di ogni singolo aspetto della simulazione. Links ci offre quindi la possibilità di una ricognizione topografica di ogni percorso e un replay videoregistrato di tutte le azioni di gioco. Non mancano alcune singole fasi di allenamento e la possibilità di salvare la partita in ogni istante. Links viene giocato in uno dei più classici paradisi dei golfisti statunitensi, vale a dire Torrey Pines, tappa d'obbligo del PGA Tour sin dal 1952. Per quanto riguarda l'atmosfera sonora il tutto viene devoluto a schede Sound Blaster, Ad Lib o Real Sound (niente Roland, perbacco!!!) con risultati finali davvero entusiasmanti se non impressionanti. Infine, i ben 700000 bytes di programma "vedono" un'eventuale memoria espansa del nostro sistema, diminuendo le fasi d'accesso da hard disk (il gioco va necessariamente installato su disco rigido e non può essere lanciato dai floppy!). Un prodotto senza dubbio d'eccezione, che supera decisamente persino il contemporaneo Jack Nicklaus targato Accolade. Gli manca solo un disco data con nuovi percorsi e un editor di green, ma la Access dice che sono già in fase di preparazione!

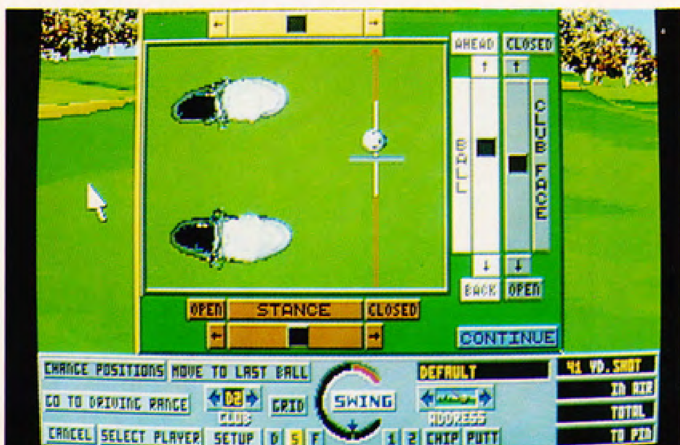
Val. Globale: 9

VG&CW
YEP!











I PLAY 3D SOCCER

SIMULMONDO
CBM 64/128 - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 59.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

I Play 3D Soccer è il primo videogame sportivo creato dalla Simulmondo nella collana cosiddetta interattiva, vissuta in prima persona, da veri protagonisti.

I Play significa proprio questo: si gioca in "carne ed ossa" nelle vesti di un solo giocatore impegnato in un ruolo impostabile all'inizio del gioco. Si possono scegliere alcune squadre internazionali e nazionali, osservare i replay, giocare da soli o in due e impostare alcuni variabili di gioco come, durata della partita, difficoltà, livello dei dettagli grafici, sostituzioni, ecc.

Questo particolare tipo di selezione viene esplicato grazie ad uno speciale menu ad icone talmente caotico che la stessa Simulmondo, in queste nuove versioni di I Play Soccer e acclude al manuale di istruzioni una guida dettagliata di inizio gioco velocizzato. L'animazione è particolarmente veloce ed abbastanza fluida, così come lo scorrimento del campo ed il movimento degli altri ventun giocatori.

La potenza di tiro varia a seconda della manipolazione del joystick così come la direzione e la presenza di effetti vari.

Questo soccer è senza dubbio interessante e, se non altro, originale ed innovativo, ma risulta un po' troppo caotico per tutti coloro che ormai continuano a spararsi massicce overdose di Kick Off.

E' senza dubbio da vedere e da provare, anche se si tratta di qualcosa di abbozzato e un po' rozzo che, nella migliore tradizione Simulmondo, state certi che verrà rieditato e riproposto in una versione migliorata tra qualche mese.

La fretta gioca quasi sempre dei brutti scherzi!

Val. Globale: 7





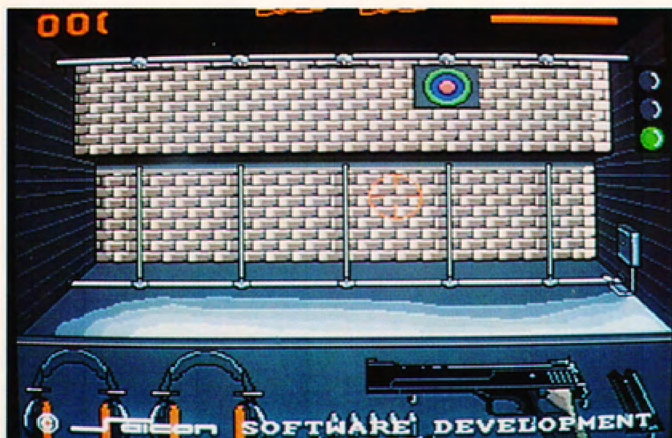
TAKE'EM OUT

ARTRONIC
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 28.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

Take'em Out (letteralmente: tirali fuori, falli uscire) non è un gioco nuovo e vanta parecchi cloni già attualmente disponibili sul mercato. Nomi come Prohibition, Capone, Cabal e Safari Hunt vi suoneranno di certo noti, proprio perchè Take'em Out è un classico tiro al bersaglio computerizzato. Tuttavia la Artronic è riuscita a sviluppare ulteriormente l'estrema giocabilità di questo soggetto, producendone, per così dire, la versione finale, definitiva. Si tratta allora di stanare un foltissimo nugolo di terroristi ed altri tipacci simili da più edifici o roccaforti, rimanendo appostati dietro una precaria postazione, impiegando armi di quattro tipi, selezionabili due a due. Sfruttando infatti i due tasti del mouse potremo controllare un fucile mitragliatore, uno a pompa, granate esplosive e addirittura un potentissimo bazooka.

Mentre i primi due posseggono caricatori abbastanza capienti, bisogna amministrare saggiamente la disponibilità degli altri, ricaricabili colpendo la relativa icona che appare di tanto in tanto sullo schermo. Il gioco inizia con una sezione di training al poligono, dove ci saranno da colpire tutti i bersagli di cartone che appaiono casualmente. Superata questa fase potremo scendere in strada ed affrontare killer, tiratori scelti e persino ninja. Non mancano le classiche penalty, attribuite ogniqualvolta si colpisce un ignaro passante. Un bel giochetto, veloce e avvincente, dotato di ottima grafica e tanta giocabilità.

Val. Globale: 8,5





LIGHTSPEED

MICROPROSE
IBM E COMPATIBILI MS-DOS
PREZZO: L.89.000

Anche la MICROPROSE ci riprova, dopo un entusiasmante SILENT SERVICE II, ecco una nuova simulazione che non mancherà di incrementare gli utili di questa eclettica software house statunitense.

LIGHTSPEED è una simulazione spaziale, dove il giocatore si trova al comando di una astronave, con il compito di difendere il proprio mondo dagli attacchi degli alieni e per aumentare la porzione di spazio sotto il proprio controllo. L'astronave è un enorme vascello (munito delle armi più avveniristiche) in viaggio alla ricerca di nuovi mondi da colonizzare e di nemici da combattere e possibilmente sconfiggere.

Il background: la razza umana ha abbandonato la Terra, un grande numero di navi da trasporto della classe Conestoga stanno viaggiando nello spazio con a bordo (ciascuna) più di 10 milioni di individui. La vostra missione è quella di salvare la razza umana dall'estinzione. Vi ricordate i film della serie Galactica??? Bene LIGHTSPEED vi permette di rivivere in prima persona questa avvincente saga; non deludeteci..... preservate la razza umana dall'estinzione!!!!!!

Per creare delle nuove colonie dovrete trovare i pianeti ideali e sfuggire alla ricerca degli alieni, che non mancheranno di inseguirvi nel tentativo di distruggervi con il vostro prezioso carico. Trovare una nuova Terra non sarà un'impresa facile, i problemi saranno molti e solo con parecchia fortuna ed abilità potrete sperare di riuscire nell'impresa.

Dovrete evitare gli attacchi dei pirati e, se possibile, trattare con gli alieni che non vi sono ostili, per procurarvi il materiale necessario per il prosieguo del viaggio.

Per poter riparare i danni subiti dall'astronave dovrete prima possedere i pezzi di ricambio, se non li avete a bordo non potrete eseguire le riparazioni. Per questo è molto importante trovare dei pianeti colonizzabili ricchi di risorse e di minerali. Così facendo potrete scavare delle miniere e impiantare delle industrie in grado di aumentare lo sviluppo della colonia e di costruire nuove astronavi, pezzi di ricambio, carburante.

Viaggiando da un pianeta all'altro, fra i numerosi sistemi solari della galassia, potrete fare degli scambi con gli alieni ed iniziare proficui commerci con razze amiche.

LIGHTSPEED è una via di mezzo fra un wargame ed un arcade.

La grafica in molti casi è vettoriale, se possedete una macchina abbastanza veloce (del tipo 386) i movimenti delle astronavi sul video vi appariranno sufficientemente lineari e piacevoli, se possedete un 286 o peggio un 8088 avrete un minor numero di dettagli e in alcuni casi le azioni vi appariranno particolarmente lente e con un pessimo scroll.

Oramai anche i giochi richiedono computer molto recenti, muniti di hard disk e, se possibile, di una scheda musicale AD LIB o SOUND BLASTER. La presenza del disco fisso è basilare per poter giocare con LIGHTSPEED, una VGA e una scheda musicale fanno da contorno ad un piatto particolarmente gustoso!!!! E come si dice.....: piatto ricco.... mi ci ficco!!!!

E...sì, anche per questa volta dobbiamo concedere alla Microprose gli onori che si dedicano ai migliori: the best!!!!

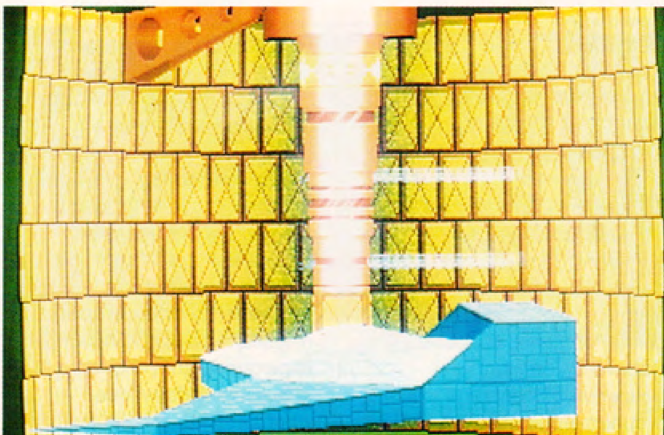
In alcune fasi LIGHTSPEED è molto simile a WING COMMANDER, ultimo nato fra i simulatori spaziali di astronavi; in pratica un WING COMMANDER con una grafica nettamente inferiore (in questo caso vettoriale), ma, con in più, una parte di simulazione (commercio con gli alieni, colonizzazione di pianeti ostili, salvataggio della razza umana) completamente assente nel gioco della ORIGIN.

Da non perdere assolutamente, é da mettere in libreria con gli altri successi della MICROPROSE.

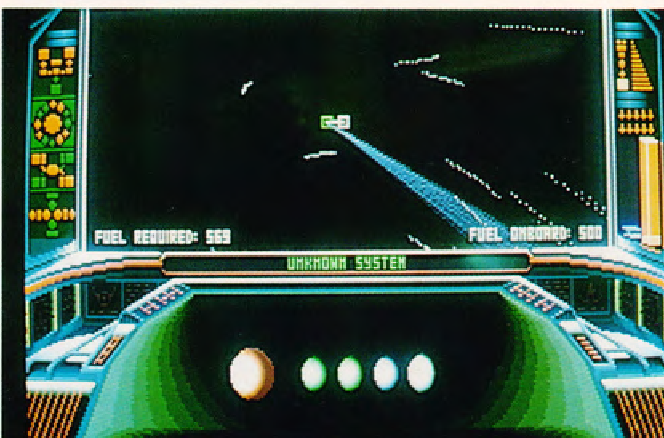
Val.Globale 9

VG&CW YEP!









THE FINAL CONFLICT

IMPRESSIONS
AMIGA - ATARI ST
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT 39.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

THE FINAL CONFLICT è una simulazione globale, un war game planetario molto simile a RISIKO, ma con molte cose in più.

Ciò che differenzia questo lavoro della IMPRESSIONS dal più vecchio board game della storia (il RISIKO appunto) sono basilari per fare di THE FINAL CONFLICT il miglior war game mai prodotto da questa casa di software, che non ci aveva così ben impressionato con i suoi ultimi lavori.

Ma veniamo a THE FINAL CONFLICT: vi trovate a capo delle forze alleate, contrapposte a sovrastanti mezzi militari terrestri, aerei, navali del patto di Varsavia.

Molti stati sono ancora incerti sul da farsi e per il momento pensano di rimanere neutrali, per vedere l'andamento del conflitto ed il comportamento delle nazioni belligeranti.

Con il vostro comportamento (e con adeguate pressioni politiche) dovrete convincere i numerosi stati neutrali a schierarsi dalla vostra parte ed a scendere in guerra.

I vostri compiti spaziano dal comando delle operazioni militari alla gestione della cosa pubblica. Il benessere della popolazione dipenderà anche dallo stato dei rifornimenti di viveri e di altri beni essenziali.

Per mantenere delle condizioni accettabili di vita dovrete lasciare spazio anche alle industrie non strettamente militari, fate molta attenzione: una popolazione demotivata e poco solidale può essere la fine di tutti i vostri sogni di gloria, anche se disponete di un grosso vantaggio militare ed avete ingenti forze armate.

Dovrete perciò gestire in modo particolarmente accorto le risorse del paese e degli alleati.

Il gioco può finire in due modi: o con la sconfitta dell'esercito avversario o con la conquista di tutto il mondo: questa scelta spetta solamente a voi.

All'inizio della partita la maggior parte dei paesi neutrali ha qualche simpatia per uno dei contendenti, starà a voi convincere questi stati a schierarsi dalla vostra parte; state molto attenti, atti efferati come l'uccisione di grandi masse di civili possono creare dell'astio nei vostri confronti ed in alcuni casi stati non ancora scesi in guerra potrebbero prendere in considerazione l'opportunità di schierarsi con i vostri nemici.

L'utilizzo dei missili a testata atomica deve essere rinviato il più possibile, un loro largo uso potrebbe creare l'inverno atomico, infliggendo danni irreparabili alle colture ed alle infrastrutture delle città, causando un largo malcontento fra la gente e carenze negli approvvigionamenti.

Il game viene gestito da un buon numero di icone, ognuna delle quali permette di impartire degli ordini ai vari eserciti, alle spie o ai diplomatici.

Un perfetto sincronismo fra queste tre componenti vi permetterà di sconfiggere il nemico, limitando al massimo le perdite.

Per essere un gioco da tavola, THE FINAL CONFLICT ha una buona grafica, superiore a quella di molti programmi equivalenti.

La giocabilità è elevata, non solo per la possibilità di utilizzare il mouse (e di non dover mai intervenire da tastiera), ma anche per la facilità estrema con cui si possono impartire i vari comandi e per la semplicità del gioco.

Un war game (o un board game) dedicato a chi si vuole avvicinare ad un mondo sconosciuto; un ottimo primo passo per chi non si è ancora cimentato con programmi più impegnativi di case del calibro della SSI o della SSG.

Non ci sembra che resti altro da aggiungere se non che il manuale è completamente in italiano, cosa questa che non mancherà di fare felice molte persone.

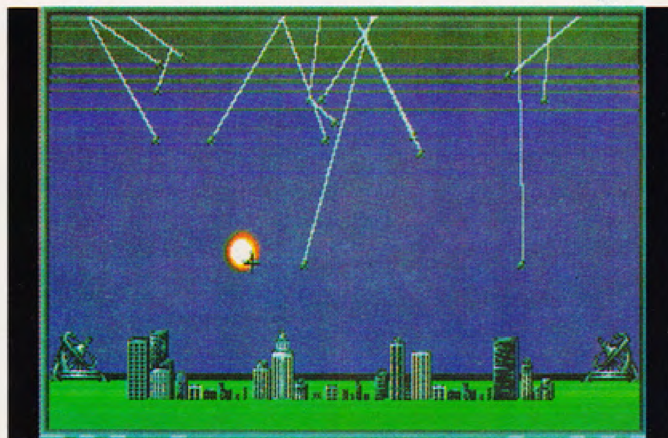
Val.Globale 9

VG&CW YEP!









LUCASFILM GAMES

THE SECRET OF

MONKEY ISLAND

GIOCHI IN ITALIANO
DISPONIBILI PER:
AMIGA
PC
ATARI ST









C.T.O.  40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

MOONBASE

WESSON INTERNATIONAL
IBM E COMPATIBILI MS-DOS
PREZZO: L. 79.000

Siete al comando del progetto MOONBASE, della NASA, dovete colonizzare la Luna e costruire una città completamente autosufficiente, in grado di svilupparsi per colonizzare interamente il satellite.

Ogni anno avete a disposizione un budget multi-miliardario, con questi soldi dovete costruire la base e farla diventare una colonia indipendente.

Una volta creata una città autosufficiente potrete iniziare ad esplorare la superficie del pianeta per scovare le miniere più redditizie ed incominciare a sfruttarle, creando così una ulteriore fonte di profitti, che renderanno più veloce lo sviluppo della colonia.

Fra i vari materiali troverete: ossigeno, acqua ed elio-3, utili per iniziare ad esplorare Marte ed incrementare così la potenza della vostra città stato.

Se avrete abbastanza denaro per costruire degli hotel, farete dei lauti guadagni con i turisti provenienti dalla Terra in cerca di svago e riposo. Questo è solo uno dei numerosi mezzi indispensabili per l'accrescimento della popolazione e per lo sviluppo delle installazioni lunari.

Se riuscirete a diventare autosufficienti potrete rendervi indipendenti dalla Terra e pianificare lo sviluppo futuro senza interferenze esterne.

Durante le fasi che porteranno alla costruzione della città ed al suo ampliamento capiteranno (purtroppo) degli incidenti che creeranno dei lutti e rallenteranno la crescita del paese.

Si potranno verificare fughe radioattive dalle centrali nucleari, causando contaminazioni e rendendo inutilizzabili vaste aree del pianeta. Perdite improvvise di pressione potranno generare danni agli edifici e perdite di potenza nelle centrali.

Dovrete fronteggiare una marea di nuovi problemi che mai si sarebbero posti sull'amata Terra.

In alcuni casi il game è simile a SIM CITY della Infogrames, alcune situazioni si ripetono, anche se il luogo dove si svolgono le azioni è futuristico e nulla ha a che vedere con una normale città del presente o del passato.

MOONBASE utilizza le più diffuse schede grafiche, si va dall'EGA alla VGA, alla CGA, fino a schede a 1024X768 pixel del tipo Seven a 16 colori. E' previsto l'utilizzo del mouse, il che rende assai facile gestire le varie opzioni del gioco.

Il game è facilmente installabile su hard disk, rendendo così più veloci le varie fasi di caricamento.

Come avrete capito, MOONBASE è un simulatore che permette di vivere avventure localizzate in un futuro abbastanza prossimo, in un mondo che potrebbe esistere nella realtà di tutti i giorni, forse basterà attendere il 2000, per rivivere in prima persona le fasi proposte ora dalla WESSON INTERNATIONAL nelle ram del nostro PC.

La giocabilità è elevata, in pratica il game viene interamente gestito con il mouse tramite dei menu a tendina contenenti tutti i comandi necessari per procedere nell'avventura.

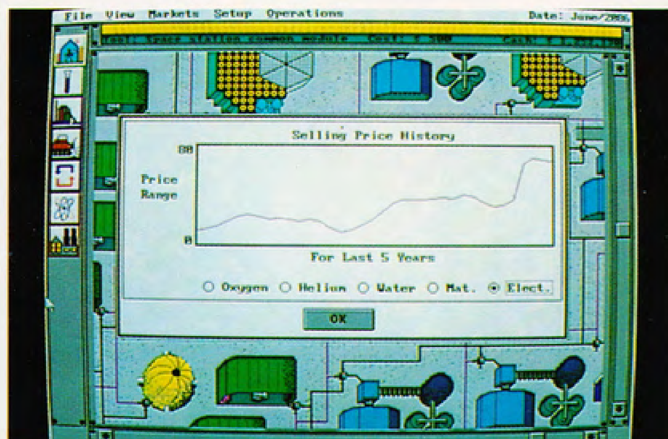
La grafica è stupenda, basta possedere una VGA o una scheda superiore per giocare una magnifica simulazione. Già in passato con RAPCON la WESSEN aveva dato la possibilità ai possessori di schede funzionanti a 1024X768 pixel di sfruttarne completamente le potenzialità.

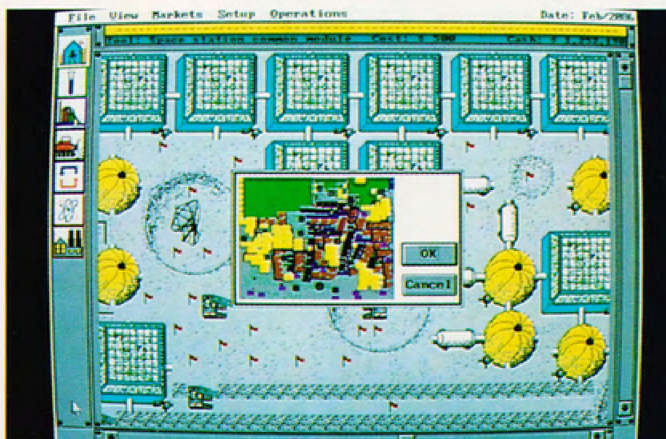
Il programma è dedicato prima di tutto agli appassionati di SIM CITY e poi a tutti i patiti di simulazione, che sono stanchi degli RPG e dei giochi di guerra.

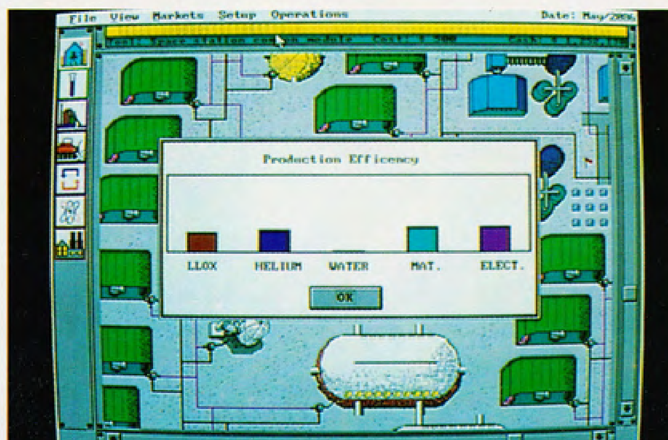
Qualcosa di nuovo, per una breve parentesi, prima di ributtarsi nei combattimenti e negli scontri fra forze contrapposte.

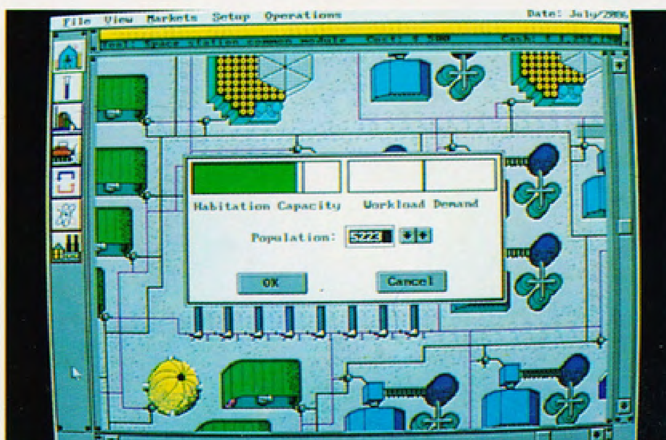
Val.Globale 9

VG&CW YEP!









PATTON VS ROMMEL

ECA
IBM E COMPATIBILI - C64/128 - MACINTOSH
VERSIONE PROVATA: C64/128
PREZZO: LIT. 30.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

Molti possessori del "piccolo" di casa Commodore da sempre invidiano ai loro colleghi ataristi ed amighisti certe stupende simulazioni che software house come Microprose, SSI e la stessa Electronic Arts continuano a sfornare. Molti di loro però non sanno che quest'ultima ha in catalogo da qualche tempo una interessante e senza dubbio stimolantissima simulazione di guerra che gira esclusivamente sui loro computer. Si tratta di un ottimo prodotto che, almeno per una volta, può far venire l'acquolina (ma, solo quella!!!) a tutti i wargamer a sedici bit! Lo scenario è quello più volte visto e rivisto in altri wargames della SSI o della SSG: lo sbarco in Normandia delle forze alleate, il fantomatico D-day, quando le unità corazzate di Patton si sono ripetutamente scontrate con quelle tedesche al comando della mitica volpe del deserto: il grande Field Marshal Erwin Rommel. Ancora una volta vi potrete cimentare in questa battaglia che ha riempito decine di libri di tattica e di strategia; anche in questo caso potrete cercare di sovvertire l'esito finale della campagna, cosa non facile, ma sempre possibile e dovrete superare per bravura ed abilità il mitico comandante dell'Africa Corps.

Per riuscire nell'intento potete (barando un po') utilizzare l'editor fornito con il programma, che permette di modificare le condizioni storiche e di variare così la potenza di fuoco delle unità e dei vari schieramenti, potrete così essere meno impreparati allo sbarco delle truppe alleate (logicamente se decidete di impersonare il grande Rommel). Si tratta di rivivere l'Operazione Cobra, strutturata per garantire l'accesso alle forze alleate alle zone europee ancora in mano al nemico, partendo dal settore americano e dirigendosi verso la piccola cittadina di Saint Lo. L'attacco è stato preceduto (per la fortuna di chi controlla le forze alleate) da una massiccia serie di incursioni aeree atte a fiaccare ed indebolire la resistenza nemica (un po' come stanno facendo gli americani dei giorni nostri nella terribile Guerra Del Golfo!!!). Patton e Rommel non si incontrarono mai nella storia e nemmeno in questo wargame; la loro presenza e, soprattutto, la loro emblematica e carismatica figura rientra in una sorta di sanguinosa allegoria in una guerra che vede appunto schierate le forze cui i due generali appartenevano.

All'inizio potete scegliere fra tre livelli di difficoltà. Durante la fasi di gioco avete a disposizione dieci differenti tipi di tattiche ed ogni divisione può ricevere fino a 32 diversi ordini per volta. Potete giocare contro il computer o contro un avversario umano. Tenete presente che il computer sfrutta le strategie utilizzate storicamente dai generali Patton e Rommel.

Il gioco è gestibile con il solo ausilio di un puntatore che scorre sulla mappa, basta cliccare sull'icona desiderata.

In PATTON VS ROMMEL sono ricreate le condizioni atmosferiche dell'epoca ed è stata ricostruita l'orografia della zona dello sbarco.

La versione che noi abbiamo provato (quella per Commodore 64) soffre dei limiti del hardware utilizzato, i pochi Kram della memoria del vecchio C64 non sono abbastanza per dare giustizia a questo lavoro della ECA.

PATTON VS ROMMEL è un wargames dalle infinite potenzialità.

La presenza di un editor, unita alla grafica piacevole ed alla possibilità di utilizzare solo il joystick od il mouse (per cliccare sulle icone dei numerosi comandi) fanno di questo gioco di guerra un programma assai interessante, facile da gestire ed alla portata dei meno esperti. Il fatto che si possa sfidare anche un avversario umano, oltre all'onnipresente e spesso imbattibile amico cibernetico, rivernicia di originale interesse un prodotto che si stacca per questo dalla gran parte delle analoghe produzioni.

Certo nulla di innovativo, solo un nuovo e buon wargames sullo sbarco in Normandia.

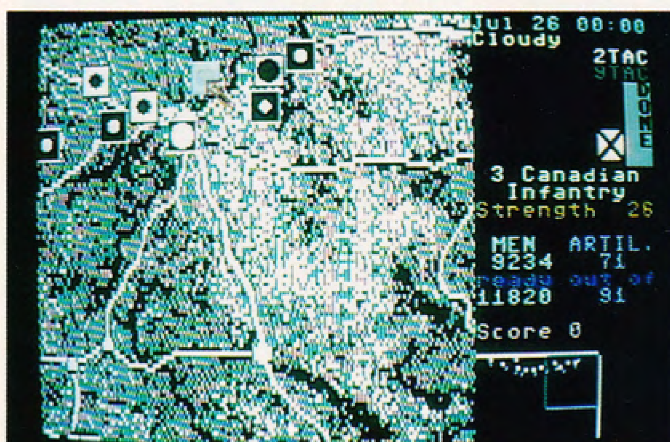
Un programma molto interessante, soprattutto se non avete ancora in "libreria" un game analogo di altre software house concorrenti.

Val.Globale: 8









OBITUS

PSYGNOSYS
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 59.000

Avete mai pensato di mettere in un bel frullatore il dischetto di Shadow Of The Beast e quello di Uninvited?

Provandoci sono sicuro che potreste ottenere risultati molto simili a questa nuova produzione della Psygnosys, oltre alle inevitabili scenate di vostra madre!

Obitus è un insolito programma d'esplorazione e combattimento che, basato su una classica metodologia d'interazione adventure, sposa felicemente alcune fasi arcade particolarmente truculente. Attenzione però, non confondetelo con un normale arcade-adventure perchè Obitus è 70% avventura e 30% azione, un bilancio decisamente insolito per etichettarlo con troppa comodità!

A complicare ulteriormente le cose contribuisce un pizzico di trama a la Altered Destiny, proprio perchè il protagonista della nostra storia è un normale cittadino dei nostri tempi che viene trasportato magicamente a Middlemere, un mondo "parallelo" di cavalieri, giganti, dungeon, castelli, maghi, principesse e... morte! Glab! Se almeno avesse giocato qualche volta a Dungeon Master!!!!!

Wil Mason allora, il nostro protagonista, si trova ad esplorare suo malgrado le quattro contee di Middlemere, interagendo con tutti gli innumerevoli personaggi che incontrerà.

Wil vuole tornare a casa e per fare ciò dovrà localizzare una serie di oggetti chiave, nonchè scoprire il sistema per riattraversare nuovamente lo spazio temporale causa della sua sfortuna.

Il gioco ha molti labirinti che, utilizzando una stupenda tecnica di scrolling, possono essere percorsi in prima persona attraverso gli occhi di Wil.

Tutte le azioni ed i dialoghi con i personaggi che qui incontreremo sono sviluppate attraverso un classico pannello ad icone.

Nelle sezioni arcade i combattimenti avvengono con scrolling orizzontale, proprio come accade in Shadow Of The Beast, sfruttando un robusto joystick. Esistono infine alcune fasi intermedie che realizzano l'esplorazione di castelli, abbazie, chiese, dungeon, prigioni ecc., e che vengono gestite tramite una combinazione joystick/icone.

Si rende comunque imperativa la stesura di una mappa di gioco al fine di non perdere l'orientamento in decine e decine di schermate sempre diverse.

Oggetti come, gemme, fiaccole, armi, frecce, pugnali, tesori, talismani, chiavi, cibo e pozioni andranno raccolte durante la vicenda ed amministrate a seconda delle varie esigenze.

Obitus ci offre uno spettacolo grafico di altissimo pregio che riesce molto spesso a superare le famose cartoline illustrate statiche di Elvira Mistress Of The Dark.

La colonna sonora, ridotta ai minimi termini, è comunque simpatica e si avvale dei classici effetti già sentiti nei combattimenti di Shadow Of The Beast.

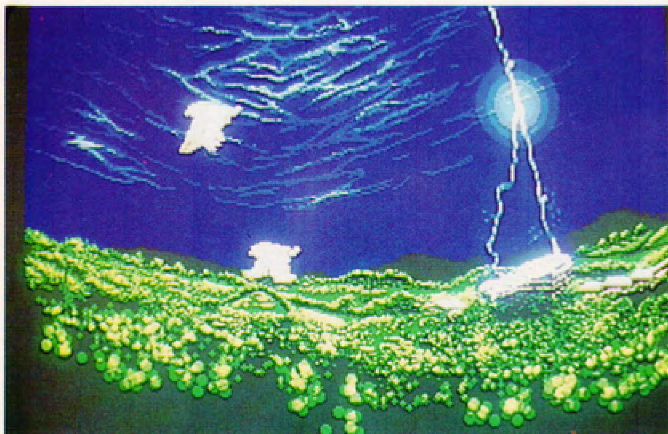
Obitus è un vero fiore all'occhiello della Psygnosys e, perchè no, anche di tutti i videogamer italiani visto che il suo programmatore risponde al nome di Giulio Zicchi, che ne ha persino curato la colonna sonora.

Obitus è un programma in grado di regalarvi tanto mistero, esplorazione e divertimento, ma anche di rubarvi parecchie ore di sonno vista l'estrema complessità della vicenda.

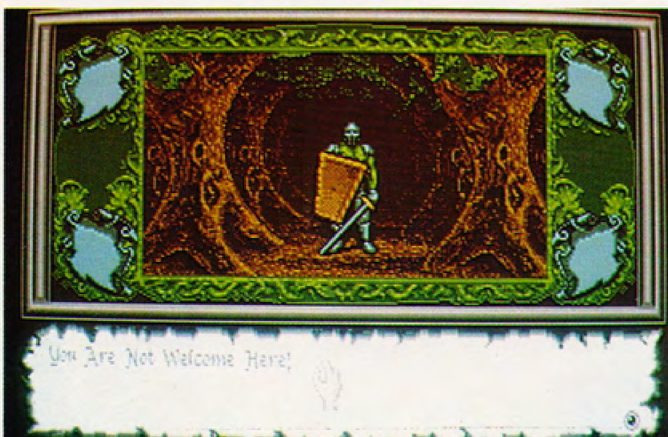
Un gioco da comprare al volo se vi piacciono le avventure dinamiche e se leggete regolarmente VG&CW che ne sta già preparando la soluzione!!!

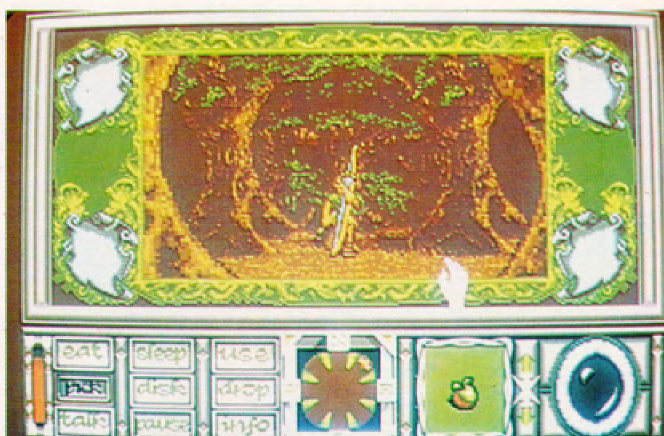
Val. Globale: 9

VG&CW YEP!









PETER PAN

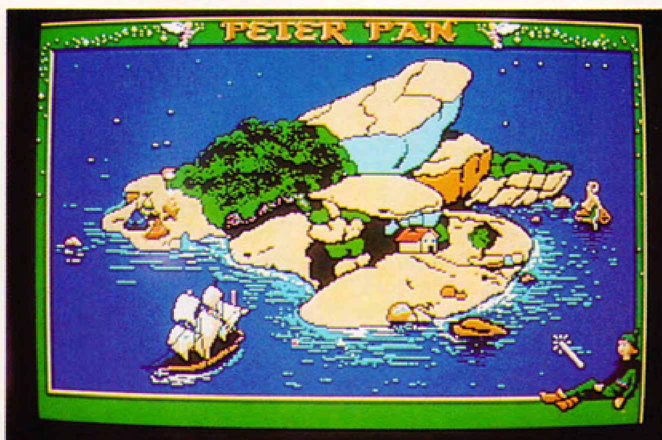
COKTEL VISION
AMIGA
PREZZO: LIT. 45.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

Scommetto che molti di voi hanno o stanno ancora studiando francese invece dell'inglese nelle varie scuole. Chissà quante volte avrete combattuto con l'ultimo vocabolario di slang newyorkese per risolvere questa o quella adventure esclamando "Mon Dieu", "Parbleu", "Par blu, ma l'è....(censura!)". La Coktel Vision vi ha perciò sentiti e ha scritto una simpatica e complicata adventure, tutta in francese con tanto di voci digitalizzate, ispirata alle fiabesche vicende di Peter Pan. C'è subito da dire che si tratta di un prodotto pseudo-didattico consigliato per i bambini dai 4 agli 8 anni, ma visto che Peter Pan viene sviluppato interamente in lingua francese, qui da noi lo si può tranquillamente considerare un simpatico e divertente strumento per rinfrescarci la memoria o esercitare la comprensione della lingua. La stessa dicitura sulla copertina annuncia "L'ordinateur et l'imaginaire", vale a dire il silicone sposa la fantasia, per regalare ore ed ore di spensierato divertimento intelligente al di là delle chiassose atmosfere spaccajoystick.

Peter Pan si trova allora impegnato nella rischiosa missione di salvataggio di una piccola indiana che lo porterà ad esplorare la laguna delle sirene e a combattere l'immancabile Capitan Uncino. L'avventura viene gestita attraverso l'esclusivo sistema di puntamento del mouse sullo schermo. Non manca qualche fase arcade, dedicata chiaramente ai più piccoli avventurieri. Grafica e sonoro sono davvero simpatici. Una mini avventura per soli "franscesi" (pronunciato con l'accento parigino!).

Val. Globale: 7





FOUNTAINS OF DREAMS

ELECTRONIC ARTS
IBM PC
PREZZO. LIT. 72.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

Settantaduemila lire sono spese quasi bene per un ennesimo e complesso RPG targato Electronic Arts.

Certo, se costasse un po' di meno lo comprerebbero più persone, ma quelle poche che decideranno di martoriare nuovamente il proprio borsellino rimarranno molto soddisfatte. La Fontana Dei Sogni è una strana e leggendaria sorgente da cui sgorga una liquido in grado di risanare il nostro povero fisico, martoriato dalle radiazioni di un conflitto nucleare e mutato verso fogge e malformazioni mostruose.

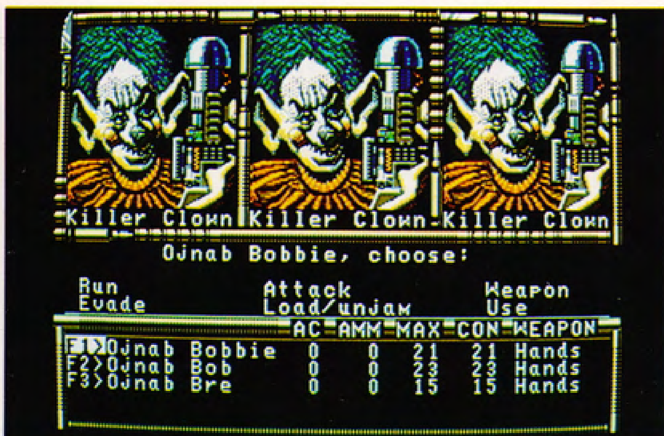
Ci troviamo allora in una specie di universo di fiaba alla ricerca di questa mitica fontana e, perchè no, già che ci siamo, di oro, ricchezza e fama conseguibile attraverso esplorazioni e combattimenti con gli abitanti del luogo. Fountains Of Dreams si sviluppa allora sulla scia del precedente Escape From Hell, offrendo a grandi linee il classico sistema d'interazione degli RPG da tavolo più diffusi. Inutile sottolineare che la EA si è data molto da fare per creare una flora ed una fauna tutta particolare (piante carnivore, clown killer, ragni giganti, zombi con le mitragliette Uzi, ecc.) al fine di rendere ancor più pazzo e divertente questo suo nuovo RPG.

L'aspetto grafico impiega ottimamente anche schede VGA, mantenendo comunque gli standard grafici che si potrebbero vedere su un normale Amiga.

Ciò che stupisce è l'assoluta mancanza di driver per schede musicali, chissà poi perchè?!?!

Un classico ed imperdibile gioco di esplorazione e combattimento, scritto ad esclusivo appannaggio dei soli aficionados.

Val. Globale: 8





THE SAVAGE EMPIRE

ORIGIN
IBM E COMPATIBILI MS-DOS
PREZZO: LIT. 59.000

Chi si aspettava l'imminente uscita di ULTIMA VII è rimasto deluso; per ora infatti non è in programmazione il prosieguo di quella fantastica avventura, conclusa momentaneamente con il sesto episodio della saga ideata da Lord British.

Per festeggiare nel migliore dei modi il decennale della nascita dell'avventura di Avatar i programmatori della ORIGIN, sempre in collaborazione con il mitico Lord British, hanno pensato di sfornare un nuovo gioco di ruolo, ambientato in un mondo antico, popolato da dinosauri e da altri possenti esseri.

Tutte creazioni della fervida fantasia della mente umana. Creature che popolano il più recondito ed antico angolo della nostra corteccia cerebrale.

Questa volta vi ritrovate nel mondo di Eodon, dove sopravvive un antico popolo, che vive a contatto con dinosauri ed altri animali del paleolitico.

Esplorerete giungle vastissime, troverete: numerosi villaggi primitivi, zone vulcaniche, città sotterranee ed antichi templi.

Ci sono proprio tutti i presupposti per rendere avvincente quest'ultima fatica della ORIGIN.

Nel vostro girovagare incontrerete varie tribù, molte delle quali con conoscenze ridottissime, simili agli abitanti del tempo della pietra, dove non era ancora conosciuta l'arte di forgiare i metalli.

Vivrete in prima persona battaglie con enormi tirannosauri, gorilla giganti, pteranodonti volanti, tigri gigantesche ed altri animali preistorici.

THE SAVAGE EMPIRE sfrutta una sofisticata interfaccia grafica, migliorata rispetto agli ultimi episodi di ULTIMA.

I caratteri hanno una personalità ben definita e possono intrattenere conversazioni assai sofisticate e complesse.

In pratica vi troverete di fronte un nuovo mondo con migliaia di possibili oggetti, che potete toccare, manipolare ed usare.

Il game è cosparso di eventi grafici pirotecnici, dove le qualità delle schede più recenti sono sfruttate alla perfezione.

Se non possedete almeno una EGA (meglio una VGA) perderete il novanta per cento della bellezza di questo nuovo lavoro di Lord British.

Per poter funzionare THE SAVAGE EMPIRE ha bisogno di moltissima memoria, quasi tutti i 640 K di cui è dotata la macchina, se avete dei problemi dovete modificare i files CONFIG.SYS ed AUTOEXEC.BAT che gestiscono il vostro PC (solo così riuscirete a caricare in memoria il game).

Se possedete una scheda musicale, per poterne sfruttare appieno le caratteristiche dovete possedere almeno 128 K di memoria espansa (del tipo EMS 4.0), se avete un computer della nuova generazione, con più di un mega di ram, vi basterà utilizzare un drive del tipo QEMM.SYS della Quarterdeck od EMM386.SYS della Microsoft (file che dovete aggiungere nel CONFIG.SYS).

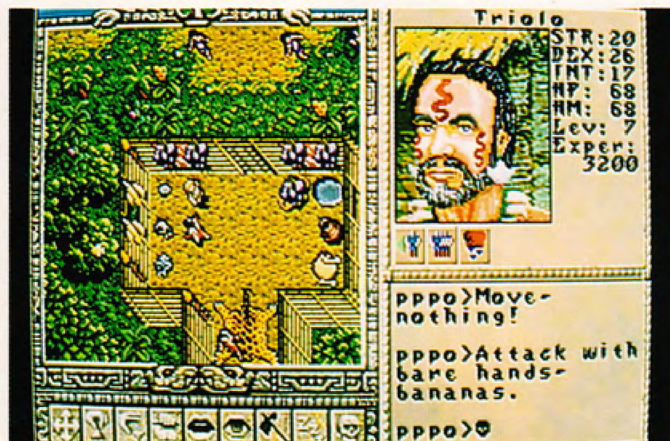
Unico lato negativo di questo nuovo gioco di ruolo della ORIGIN è la protezione di tipo cartaceo, una protezione assai differente dalle solite: non si tratta infatti di cercare un numero su una tabella od una parola in un determinato punto del manuale, ma vi vengono rivolte delle domande su dei fatti spiegati nelle varie pagine del manuale.

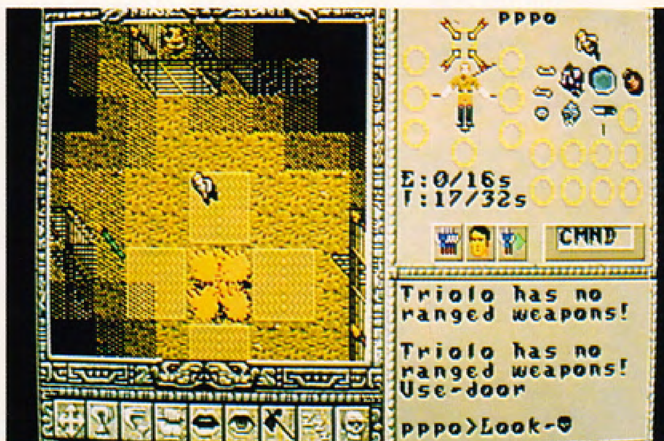
Se non avete una perfetta conoscenza dell'inglese rischiate di non fare girare il programma che si resetta alla prima risposta errata!!!!!!!!!

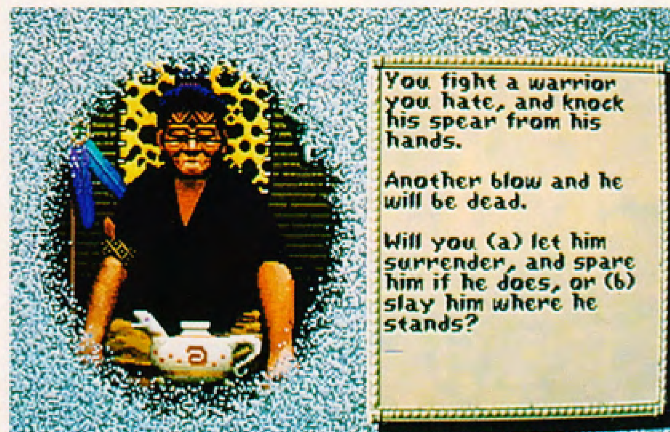
A parte questo (che non mancherà di creare scontento fra i giocatori non di lingua inglese), THE SAVAGE EMPIRE si presenta come un ottimo gioco di ruolo, con una grafica mozzafiato (per un RPG) e la possibilità di vivere le varie azioni con un piacevole sottofondo musicale stereofonico.

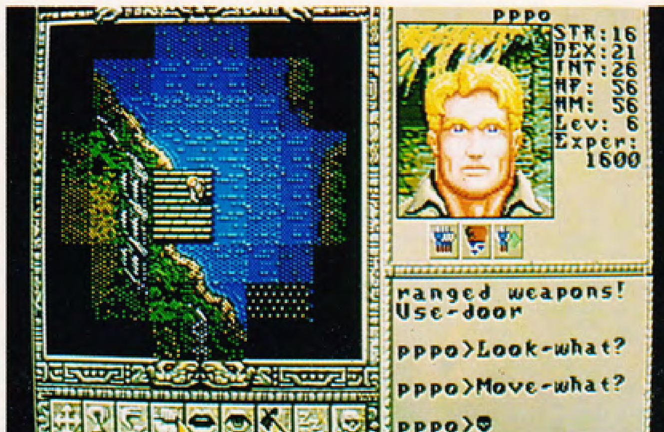
Il programma prima di iniziare le fasi di installazione fa un controllo sulla memoria disponibile presente nel computer e vi avvisa se questa è insufficiente, altro fatto questo, che limita il numero dei potenziali acquirenti, soprattutto se volete sfruttare completamente le qualità sonore del game.

Val.Globale: 8











Disponibili per PC
Istruzioni in italiano







ELVIRA

Mistress of the Dark

ECCO LA SOLUZIONE COMPLETA, PASSO, PASSO, SVILUPPATA PER PORTARE A TERMINE QUESTA FAVOLOSA ADVENTURE ACCOLADE. TROVERETE PERCIO' TUTTE LE AZIONI DA COMPIERE IN OGNI STANZA CON L'UTILISSIMA SERIE DI MAPPE ALLEGATE.

1) SOUVENIR SHOP:
Andateci subito; durante il tragitto raccogliete un po' di fieno fermandovi davanti alle stalle. Al negozio dei souvenir prendete lo scudo, quello grande, ed utilizzatelo (USE). In questo modo verrà attivato e rimarrà tale fino a che non lo depositerete o non ne prenderete un altro.

2) ARMERIA (ARMOURY):
Entrate nel castello e recatevi all'armeria. Prendete un'arma (la migliore è la spada) e la balestra (Crossbow).

3) BIBLIOTECA (LIBRARY):
Andate nella biblioteca e prendete il libro magico (Magic Book).

4) CUCINA (KITCHEN):
Andate in cucina, prendete il miele (Honey) dalla dispensa e mischiatelo con il fieno (Hay), per ottenere l'incantesimo Herbal Honey. Utilizzate l'incantesimo (USE) che vi pe-ermetterà di riconoscere le varie erbe nel giardino.

5) STANZE DA LETTO AL PIANO SUPERIORE (UPSTAIRS BEDROOMS):
Andate al piano di sopra ed ispezionate le camere da letto per trovare le frecce della balestra (Crossbow Bolts). Non andate nella stanza del vampiro!

6) CAPANNO IN GIARDINO (GARDEN SHED):
Andateci e prendete la chiave, il martello e la croce d'argento (Key, Hammer, Silver Cross). Prendete anche gli ingredienti magici, papaveri, larve, ecc. (Poppy, Maggots,...) che si trovano qui e che avrete incontraro durante il cammino al capanno.

7) ORTO BOTANICO (HERB GARDEN):
Lasciate il capanno e raggiungete l'orto botanico, prendendo gli ingredienti vari, funghi, ecc. (Mushrooms, ...) durante il percorso. Mentre state andando all'orto cogliete l'occasione per migliorare l'abilità con la balestra, utilizzando gli speciali bersagli (Archery Target) fino a far apparire il messaggio di avvenuto incremento della vostra bravura. Per entrare nell'Orto dovrete combattere. Aprite poi il cancello con la chiave che avete trovato nel capanno del giardino.

8) SALONE (LIVING ROOM):
Ritornate al castello ed andate nel salone per prendere il paletto (Stake) e. naturalmente, altri ingredienti come, la felce (Fern), ecc.

9) STANZA DEL VAMPIRO (VAMPIRE'S ROOM):
Andate al piano di sopra e recatevi nella stanza del vampiro. Utilizzate il paletto (USE) e prendete la polvere del vampiro (Vampire's Dust) e le frecce per la balestra (Crossbow Bolts).

10) STANZA DA LETTO BLU (UPSTAIRS BLUE BEDROOM):
Andateci ed ispezionate i cassetti fino a trovare una bibbia. In essa sarà contenuta la pergamena con la preghiera (Prayer Scroll). Troverete inoltre altre frecce per la balestra nelle altre camere da letto sempre su questo piano.

11) CUCINA (KITCHEN):
Ritornate in cucina e realizzate quanti più incantesimi (MIX) sarà possibile. Se ci trovate la cuoca dovrete necessariamente ucciderla. Per fare ciò necessiterete di un po' di sale. Quest'ultimo si trova nella camera delle torture (Torture Chamber). Una volta uccisa la cuoca, Elvira potrà mettersi in cucina al suo posto. A questo punto giratevi rivolti verso il passavivande (Dumbwaiter), date ad Elvira l'incantesimo Glowing Pride e aspettate che recuperi per voi la prima chiave.

12) PRATO FUORI DALL'ORTO BOTANICO (MEADOW, OUTSIDE HERB GARDEN):
Andate nel prato ed uccidete il falcone con la balestra. Prendete la seconda chiave , la piuma (Feather) e recuperate la freccia impiegata per uccidere l'uccello.

13) LABIRINTO (MAZE):
Entrate nel labirinto e cercatee di ottenere l'uovo dell'uccello (Bird's Egg). Portatevi fino al centro del labirinto, ma non intraprendete alcun combattimento con le creature che si incontreranno. Per liberarvene usate la balestra, qualche incantesimo o, preferibilmente, cercate di evitarle. Raggiungete il laghetto (Lily Pond) e prendete tutti gli oggetti. Cercate il nido (Nest) che si trova lì vicino. Riprendetevi allora tutti gli oggetti che le creature del labirinto potrebbero avervi rubato (depositate nel nido); qui ci troverete anche l'anello perduto da Elvira (Elvira's Lost Ring). Se vedete degli "occhi" che vi scrutano dal nido, lanciate su quest'ultimo un incantesimo per distruggere tutte le creature che vi si annidano.

14) CAPPELLA (CHAPEL)
Portatevi fino alla Cappella scendendo le scale. Inserite l'anello di Elvira nella croce; prendete il libro di preghiere (Prayer Book) con dentro la pelle di Mandragora (Manticore Hide).

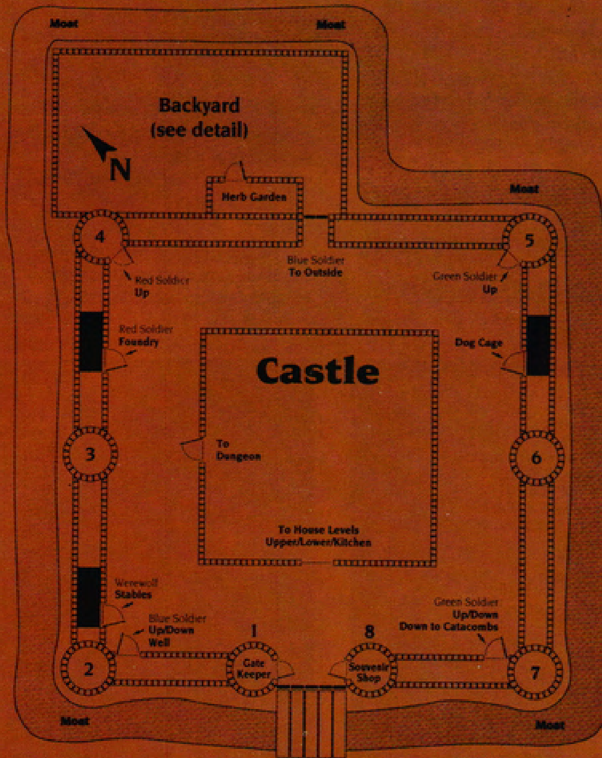
15) CAMERA SOTTERRANEA (UNDERGROUND CHAMBER)
Entrate nella stanza sotto l'altare nella Cappella. Voltatevi verso il muro del crociato (Crusader Wall) ed utilizzate (USE) la pergamena con la preghiera (Prayer Scroll). Mettete la corona sulla testa del crociato e prendete la spada sacra (Holy Sword).

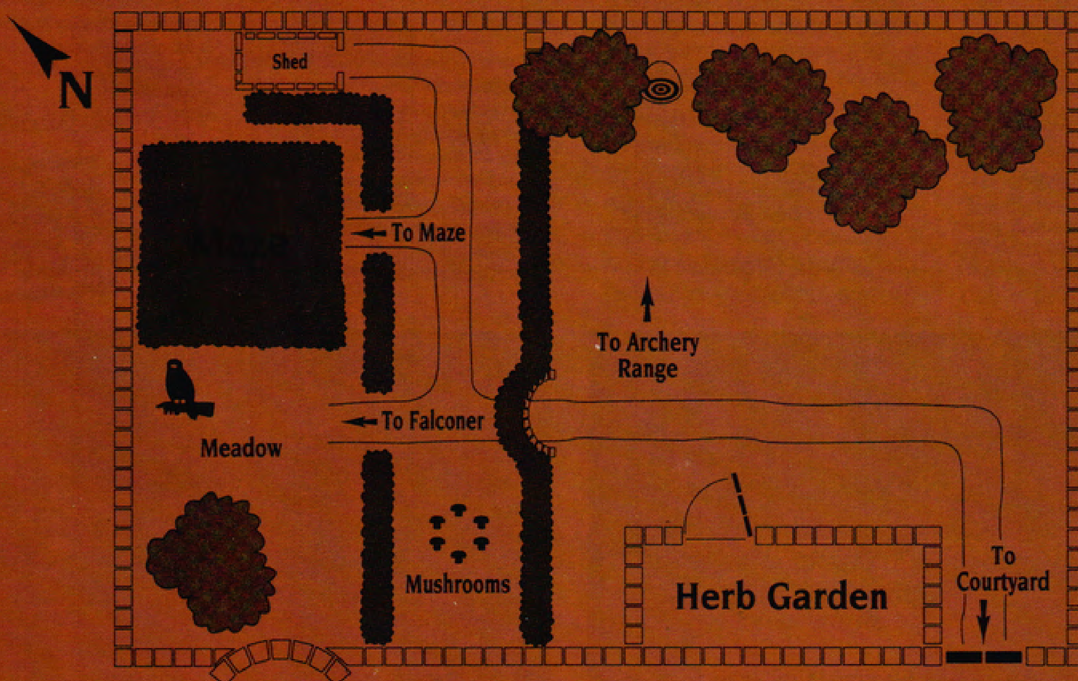
16) MERLI DEL CASTELLO (BATTLEMENTS):
Andate in cima al castello dove ci sono i muri con i merli e combattete fino ad incontrare il cavaliere grigio (Grey Knight - dovrebbe trattarsi di un arciere) che possiede un'altra chiave. Sparategli una freccia con la balestra per farlo cadere giù dagli spalti nel fossato sottostante (Moat). Prendete nota del punto esatto in cui cadrà perchè dovrete tornarvi più avanti.
SE NE AVETE LA NESESSITA' RITORNATE NEL CASTELLO PER FARE IL PIENO DI INCANTESIMI E/O PREPARARNE DEI NUOVI.

17) SOTTERRANEI (DUNGEON):
Entrate nei sotterranei e cercate gli ingredienti magici come, le "forbicine" i bruchi, ecc. (Earwig, Caterpillar, ecc.) che si trovano nelle cellette delle prigioni. Entrate nella sala delle torture (Torture Chamber) ed alzate l'anello che si trova sul pavimento. NON TOCCATE NIENT'ALTRO!!!! Prendete le ossa (Bones) e la terza chiave.

CONTINUA SUL PROSSIMO NUMERO

Courtyard


Moat
Moat
Backyard
(see detail)
N
Herb Garden
Moat
4
5
Red Soldier
Up
Blue Soldier
To Outside
Green Soldier
Up
Red Soldier
Foundry
Dog Cage
Castle
3
To
Dungeon
6
To House Levels
Upper/Lower/Kitchen
Werewolf
Stables
Blue Soldier
Up/Down
Well
Green Soldier
Up/Down
Down to Catacombs
1
8
2
Gate
Keeper
Souvenir
Shop
7
Moat
Moat


N
Shed
To Maze
To Archery
Range
To Falconer
Meadow
Mushrooms
Herb Garden
To
Courtyard

DRAGON WARS

INTERPLAY / ELECTRONIC ARTS
NUOVA VERSIONE: AMIGA
PREZZO: LIT. 69.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

Dragon Wars è l'ultima fatica degli autori della saga Bard's Tale e dell'acclamato Battle Chess. Si tratta di un gioco di ruolo che, offrendo la possibilità d'impiego degli stessi personaggi dei precedenti Bard's Tale, vi mette nei panni di un potente stregone imprigionato nelle viscere di una prigione sotterranea denominata purgatorio.

Creata dal re delle terre magiche di Dilmun, in cui ci troviamo, essa racchiude tutti i maghi e le fattucchiere temute e ripudiate dalla popolazione. Con l'aiuto dei nostri compagni di viaggio dovremo perciò liberarci e vagare per mari e monti alla ricerca di tesori, manufatti, fama, gloria e ricchezza!

Sessanta sono i tipi di mostri e di nemici che ci attendono lungo questo intricato cammino che si svolge nel rispetto delle migliori tradizioni RPG Electronic Arts.

L'aspetto grafico è decisamente accattivante mentre il sonoro è quello classico di questo genere di produzioni.

Si installa su Hard Disk e si gioca tutto d'un fiato, mappando e sudando come matti in un divertimento senza fine.

Val. Globale: 8,5



TOURNAMENT GOLF

ELITE
NUOVA VERSIONE: ATARI ST
PREZZO: LIT. 49.000

Arriva da una casa forse un po' meno blasonata in fatto di golf computerizzati, ma non per questo è da sottovalutare o da mettere necessariamente all'ombra di altri analoghi prodotti.

E' il Tournament Golf firmato Elite, che vanta già una vendutissima versione per il Mega Drive Sega, vale a dire l'"ultimo ritrovato" in fatto di console (pfui!).

Su Atari questo prodotto possiede una potenza di impatto semplicemente superba, basata su una complessa e realistica giocabilità che sfrutta, peraltro, esclusivi comandi ad icone.

La grafica è davvero ottima, anche se non si avvale delle palette espanse dell'STE, mentre il sonoro..., bhè lo sapete com'è il sonoro monoaurale dell'Atari, no?!

Tournament Golf ha moltissime piste, zoom, caddy computerizzati, grafica vettoriale solida e tutto ciò che si potrebbe desiderare su di un green i pixel.

Un prodotto di tutto rispetto, anche nel prezzo!

Val. Globale: 8,5



HARPOON

PSS/MIRRORSOFT
NUOVA VERSIONE: AMIGA
PREZZO. LIT. 59.000

Harpoon in versione Amiga richiede necessariamente 1 Megabyte di memoria per girare.

Ciò non dovrebbe costituire un problema per i molti aficionados delle più complesse simulazioni che hanno già chiesto l'impossibile ai loro computer. Harpoon nasce come "primo capitolo" computerizzato dell'omonima saga wargame creata da Larry Bond con l'attenta supervisione di Tom-"Ottobre Rosso"-Clancy.

Si tratta di uno scenario di guerra totale aeronavale fra le forze NATO e quelle sovietiche, ambientata in un prossimo futuro. Harpoon è una simulazione altamente complessa che richiede un'attenta lettura del manuale di istruzioni, ahimè tutto in inglese.

L'aspetto grafico del programma è senza dubbio valido anche se si sente la mancanza della risoluzione grafica più alta offerta nella versione MS/DOS originaria.

Può essere installato su Hard Disk per evitare il frequente accesso ai floppy.

Non costa molto, ma ci sentiamo di consigliarlo caldamente solo a chi sa benissimo cosa vuol dire giocare e sudare sette camicie e... mezzo, con prodotti analoghi marchiati SSI, SSG, ecc.

Val. Globale: 8



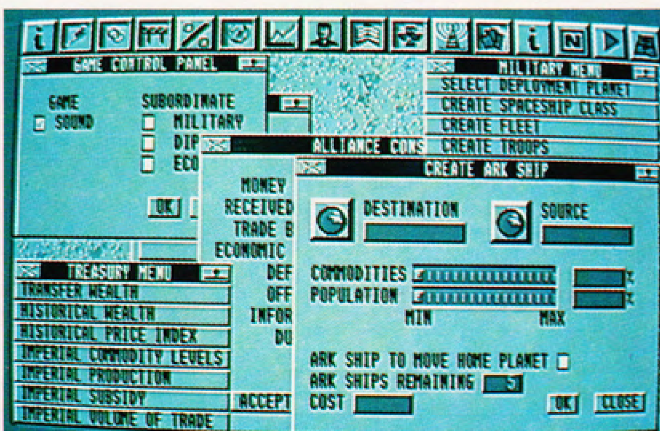
IMPERIUM

ELECTRONIC ARTS
NUOVA VERSIONE: IBM PC
PREZZO: LIT. 49.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

L'epopea degli imperatori millenari che sfruttano quella specie di "Melange" a la Dune per governare, secolo dopo secolo, l'intera galassia arriva finalmente anche in versione MS/DOS. Si tratta di un gioco altamente strategico che, prendendo spunto da esempi abbozzati come Millenium 2.2 e Stellar Crusade, ci propone una vera epopea fantapolitica vissuta dal trono imperiale. Numerose sono le variabili che intervengono a definire il successo o meno della nostra politica economica e bellica: popolazioni da sfamare, eserciti da attrezzare, elezioni da monopolizzare, tecnologie da sviluppare, ecc., vengono caratterizzate da un capillare controllo del giocatore, coadiuvato eventualmente da una modesta schiera di fedelissimi adepti computerizzati. Imperium per PC non necessita di alcuna scheda grafica o sonora particolare. E' un prodotto di altissima classe dedicato ai veri intenditori.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!



JACK NICKLAUS UNLIMITED GOLF

ACCOLADE
NUOVA VERSIONE: AMIGA
PREZZO: 72.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

Costa molto, ma offre decisamente un'esperienza di gioco unica nel suo genere, soprattutto nell'environment Amiga dove, da secoli ormai prevale unicamente il LeaderBoard targato Access. La nuova e definitiva versione del Jack Nicklaus Golf ci permette infatti non solo di sviluppare un realismo di gioco ancor più accattivante delle precedenti realizzazioni, ma persino la comoda ed entusiasmante opzione per creare a completo piacimento qualsiasi nuovo tracciato, green, ecc. Il programma risente, a livello grafico, della perdita di quei fatidici 256 colori dell'originaria versione per IBM PC, ma nel complesso riesce a sfruttare al meglio i "poveri" 320x200 punti della bassa risoluzione Amiga. Il sonoro è sempre quello anche se non ci interessa particolarmente una volta impugnata la mazza sul green. Si può installare su disco rigido e viene gestito esclusivamente ad icone. Il golf definitivo per Amiga.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!

JOHN MADDEN FOOTBALL

ELECTRONIC ARTS
NUOVA VERSIONE: IBM PC
PREZZO: LIT. 59.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

John Madden, notissimo ex-footballer americano, firma una delle migliori simulazioni computerizzate del classico e rutilante sport di Miami Dolphins, L.A. Raiders e via dicendo.

Sviluppato e convertito finalmente per IBM PC, questo prodotto Electronic Arts non ha particolari pretese in fatto di schede grafiche e sonore per offrire comunque una grande giocabilità e tantissimo divertimento.

Basta possedere anche una semplice CGA e sfruttare, in ogni caso, la cicalina interna del PC.

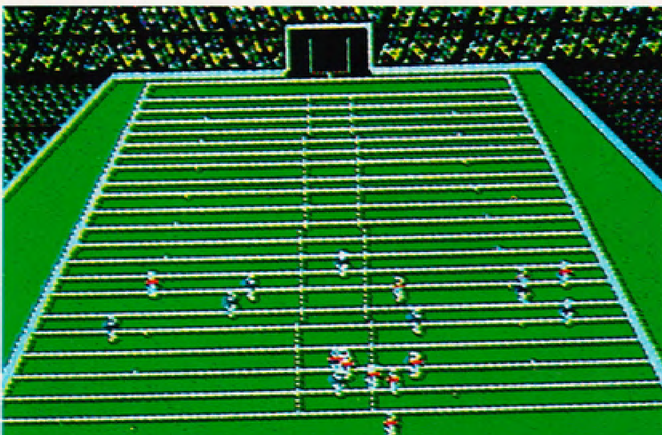
John Madden Football è infatti una vera simulazione tattica e strategica che comprende qualche fase pseudo arcade, gestibile via mouse, joystick o tastiera.

Il computer tiene conto di moltissime variabili, suggerendoci schemi tattici che prendono facilmente spunto da un classico board-game statistico firmato Avalon-Hill.

Consigliato perciò solo ai veri esperti ed aficionados del settore.

Val. Globale: 8





STAR FLIGHT

ELECTRONIC ARTS
NUOVA VERSIONE: CBM 64/128 (DISCO)
PREZZO: LIT. 25.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

Bhè, davanti alla conversione per il piccolo di casa Commodore di uno dei più famosi, appassionanti e divertenti giochi d'esplorazione targati EA, proprio non si può fare a meno di esclamare un bel "Eureka!". Starflight è semplicemente la più completa caratterizzazione in pixel delle senza dubbio più note avventure a la Star Trek che da sempre tengono con il fiato sospeso migliaia di appassionati in tutto il mondo. Questa volta siamo noi a vestire i panni del comandante di una nave stellare, impegnata ad esplorare l'intera galassia e persino oltre, laggiù dove nessuno ha mai osato avventurarsi. Si gioca amministrando strategicamente le risorse della propria nave e del suo equipaggio, scoprendo fonti energetiche, manufatti preziosi, attrezzature extra di fabbricazione aliena, nonchè affrontando mille e mille pericoli e minacce stellari. Ottima la grafica, favolosa la giocabilità.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!

TURRICAN 2

RAINBOW ARTS
NUOVA VERSIONE: AMIGA
PREZZO: LIT. 29.000

Inutile negare che questo secondo episodio della più bella saga platform creata dalla Rainbow Arts ha colto di sorpresa non solo i videogiocatori di tutto il mondo, ma persino parecchi addetti ai lavori.

Inaspettatamente, dopo una pantagruelica abboffata di piattaforme, scale e mondi arcade da esplorare a colpi di laser (il primo che dice ancora "blastare" lo rimando all'asilo!), la Rainbow Arts ci propone dunque un "secondo tempo" ancor più ricco di giocabilità, e schermate mozzafiato.

Il sistema di gioco è sempre quello: il nostro eroe cibernetico si muove su uno scenario arcade, sparando a più non posso ad un nugolo di nemici multiformi, raccogliendo di tanto in tanto espansioni "belliche".

Grafica ed animazioni da bar condiscono egregiamente una giocabilità ed un livello di interesse che poche software house potrebbero clonare.

Ottima la musica. Imperdibile!

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!





Role Playing Game Board Game Wargame e... dintorni

GULF STRIKE 2nd EDITION

VICTORY GAMES INC.
2 O PIU' GIOCATORI
LIT. 88.000

L'OPERAZIONE TEMPESTA NEL DESERTO NASCE DA UN WARGAME!

Dopo le tragiche prese di posizione di un certo Saddam Hussein e l'inevitabile e deplorevole escalation politica che ha portato alla Guerra nel Golfo, la "borsa" dei wargame bellici, delle simulazioni e dei giochi di strategia (non solo per home e personal computer) ha subito un clamoroso rialzo.
Tutti vogliono perciò vestire i panni dei leader impegnati in questo scellerato conflitto, cercando di ipotizzare e prevedere lo svolgersi e le sorti della vicenda.
Indipendentemente da qualsiasi retorica considerazione, appare palese il fatto che, software house e produttori di wargame già da molto tempo ipotizzano una guerra o uno scontro armato più o meno esteso proprio nell'environment politico teatro degli odierni, reali scontri.
Basta pensare ad un semplice simulatore di volo come F 15 Strike Eagle o ad un wargame SSI per ricordare le numerose opzioni di scontro in Medio Oriente.
Gulf Strike nasce proprio come complessa simulazione di guerra nel golfo, scritta e prodotta nella prima versione nel lontano 1983. Al nuovo Update datato 1988 la Victory Games acclude, in tutta fretta, uno scenario extra che prende spunto dall'odierno, succitato conflitto. Vengono perciò proposte persino le variabili relative all'intervento di truppe Kurde, di sottomarini iraniani e di posamine iracheni.

BUSH & SADDAM A CASA VOSTRA!

Forse se ad entrambi i leader delle fazioni opposte qualcuno regalasse questo Gulf Strike della Victory Games, si potrebbe risparmiare sangue e denaro, risolvendo questa annosa diatriba a tavolino. In questo stupendo wargame infatti non manca proprio nulla per ricreare sin nei minimi dettagli non solo questa particolare connotazione del conflitto in Medio Oriente, ma , più in generale, qualsiasi scenario di guerra, avvalendosi dei ben tre set di regole acclusi alla confezione. Si può giocare in due o formando altrettanti team di più "esperti" militari.
Gulf Strike parte infatti da una configurazione base, da cui poi si sviluppano gli altri Add-On che si trovano nella confezione e vengono corredati, ciascuno, di un set di nuovi pezzi fustellati in cartone. Fra questi 130 pezzi extra troviamo allora tutto il "fior fiore" dei più sofisticati mezzi d'attacco aeronavali ed una corposa aggiunta a quelli terrestri. Completano i due fascicoli di regole supplementari le relative, dettagliatissime mappe (le classiche ad esagoni) che si sostituiscono a quella di base.
Facendo un po' i conti in definitiva ci troviamo in mano un totale di sei scenari di guerra che soddisferanno sicuramente anche le aspirazioni dei più irriducibili ed esigentissimi wargamer.
Ogni mappa copre ben 28 chilometri per ogni esagono "operativo" e 280 per ogni esagono "strategico".

UN PACCHETTO ESPLOSIVO!

Gulf Strike si snoda nella migliore tradizione dei wargame



VG con un'ampia e vastissima documentazione di gioco tutta in inglese.
Vengono perciò proposte missioni di vario tipo che analizziamo nei dettagli.
1) Missioni Aeree: si intraprendono decine e decine di spedizioni tattiche che prevedono tutti i più sofisticati aviogetti da guerra come, F-14, MiG 23, F-4, C-5, CH-47, F-16, F18/A, MAC, AH-1, elicotteri con vista all'infrarosso, "kamikaze", ecc. Lo scopo di ogni singola missione può esplicare combattimenti, approvigionamenti logistici, trasporti truppe, convogli traghetto, e via dicendo.
2) Operazioni Navali: portaerei, dragamine, sottomarini, mezzi anfibi e corvette lanciamissili possono essere dislocate ed impiegate per intraprendere le fasi marittime della guerra come, copertura antiaerea, lancio di missili balistici, schermo di fuoco per la fanteria, ecc.
3) Offensive Terrestri: costituendo più unità di combattimento terrestri, con fanteria, mezzi cingolati, contraeree, lanciamissili semovibili, ecc., potremo intraprendere tutte le sezioni di scontro a terra, senza tralasciare la complessa gestione delle postazioni d'artiglieria, indispensabili per garantire l'efficacia dei nostri spostamenti.

UN GIOCO PER "GRANDI" STRATEGHI

Questo prodotto viene inteso ad esclusivo appannaggio dei giocatori non necessariamente maturi, ma semplicemente abbastanza caparbi ed esperti in vere simulazioni belliche, nonchè particolarmente dediti all'"arte" di comandare e gestire intere armate di paurose dimensioni. Quando accennavo alla possibilità di vestire di panni dei veri capi politici che possono o meno intervenire negli scenari del gioco non scherzavo di certo, vista l'incredibile mole di compiti e responsabilità di cui ogni partecipante dovrà gravarsi. Gulf Strike prevede un sistema di interazione gestito su una speciale gerarchia di "turni" di gioco.
Avremo pertanto le classiche fasi di posizionamento, spostamento e approvigionamento delle nostre forze armate, gli scontri relativi, i periodi di calcolo dei danni inflitti e subiti, nonchè la successiva ricostituzione strategica delle forze impegnate nella campagna. I giocatori non devono tuttavia esser dimentichi del mondo che li circonda perchè, proprio come accade nella realtà, risulta vitale garantire la disponibilità delle vie d'accesso al teatro di combattimento dalle regioni circostanti appartenenti al altre nazioni più o meno neutrali. La differenziazione dei vari gruppi di combattimento viene realizzata in maniera terribilmente complessa, grazie alla divisione in reali gerarchie militari di ogni amalgama di truppe/mezzi. L'importanza strategica e militare di ogni singola connotazione d'attacco si rende evidente parlando di divisioni, battaglioni, reggimenti, brigate, forze del Genio, pattuglie operative, avamposti, squadriglie, ecc.

UN BEL GIOCO DURA... TANTO!

Sperando che giocare a Gulf Strike non solo possa esorcizzare lo spettro della terribile Guerra nel Golfo, ma serva come "scaramanzia" per farla finire presto, potremo cuccarci una durata standard di gioco che va dalle 2 alle 45 ore, a seconda dello scenario impostato.

Gulf Strike è perciò un wargame di possenti proporzioni, strutturato per coesistere felicemente con una notevole porzione di vita di ogni sfegatato wargamer.
Un gioiello di simulazione e divertimento, terribilmente avvincente e, senza dubbio, duraturo come poche altre produzioni.

GULF STRIKE E' DISPONIBILE PRESSO: PERGIOCO (MI)

HANNO COLLABORATO AI TRUCCHI DI QUESTO NUMERO: LUCA E SANDRO DE ANGELI (COMO), RONNIE POPPER E JACOPO (FORTE DEI MARMI), ALEX MAZZINI, NONCHE' IL "MITICO" LUPO SOLITARIO!!!

RA (CURSE OF) (Rainbow Arts, per tutte le versioni):
Ecco le password a partire dall'undicesimo livello.
11) kazgaroth, 12) miscatonic, 13) thorbadin, 14) mishakal, 15) abanasinia, 16) earthmother, 17) azathoth, 18) akallabeth, 19) silmarillion, 20) draug, 21) sindarin, 22) ossiriand, 23) mithril, 24) glaurung, 25) elbereth, 26) thoron, 27) amarth, 28) thargelion, 29) naugrim, 30) meremont, 31) cherwedding, 32) stahlratte, 33) mandelbrot, 34) von koch, 35) christus, 36) jehova, 37) 92e2 jmp 92e2, 38) rawheadrex, 39) hellraiser, 40) pinhead, 41) devpac, 42) einsteinium, 43) protactinium, 44) promethium. 45) j s bach, 46) toccata et fuga, 47) brandenburg, 48) colonia claudia, 49) volksgarten, 50) terra, 51) 64738.

XENON 2 (Image Works, per IBM PC):
Fate una copia del disco. Digitate COPY nd:\s5*.pc\nd:\s1. dove nd è il nome del drive. Caricate il programma e giocherete al primo livello con i nemici del quinto!

NIGHTBREED ACTION GAME (Ocean, per IBM PC):
Se volete vedere subito la sequenza finale fate una copia del disco, digitate REN ENDSEQ3.sg ENDSEQ1.sg dove sg è la vostra scheda grafica. Ora con i codici che appaiono in questa pagina arrivate alla fine della prima sequenza e vedrete la fine! Per non farvi prendere dall'uomo con la mitragliatrice, appena lo vedete tornate subito nello schermo precedente, trasformatevi in mostro, ritornate lì e fate due salti: l'uomo riporrà l'arma e potrete dargli un "pestone" di quelli tosti!!

THE LIGHT CORRIDOR (Infogrames, per tutte le versioni):
Ecco alcune informazioni utili. I diamanti verdi sono essenziali in quanto vi regalano una vita extra. Evitate quelli blu, che restringono le dimensioni della vostra sbarretta, mentre potrete prendere quelli rossi che possono raddoppiare il controllo della pallina.

GOLDEN AXE (Virgin, per Amiga):
Invece di affrontare frontalmente i nemici, posizionatevi sotto o sopra di loro. Quando vi si avvicineranno, spostatevi in su o in giù: in questo modo conterà poco la loro potenza di "tiro".
Se state cavalcando un drago quando un ladro entra nello schermo, soffiategli addosso quand'esso si trova vicino all'estremità dello schermo. Continuate a soffiargli contro fino a quando non avrà depositato tutte le fiaschette che vorrete.

KICK OFF 2 (Anco, per Amiga):
Premete durante il gioco F4-F5 o F9-F10 come se doveste sostituire un vostro giocatore. Quando apparirà la scritta S12 o S14 premete il tasto funzione opposto a quello premuto in precedenza; Se, per esempio, avete schiacciato F4, premete F9 e così via. A questo punto ogniqualvolta la palla uscirà dal campo potrete sostituire un giocatore della squadra avversaria controllata dal computer.

LOTUS ESPRIT (Gremlins, per Amiga):
Se avete problemi nel qualificarvi in tutte le gare, provate questo trucco. Selezionate la partita a due giocatori ed immettete, per il primo sfidante il nome "IN A BIG COUNTRY", per il secondo "FIELDS OF FIRE". A questo punto iniziate a giocare e potrete qualificarvi sempre, anche arrivando per ultimi!
Inoltre, per attivare una modalità di gioco bonus, immettete, sempre per la partita a deu, questi due nomi: "MONSTER" e "SEVENTEEN" (per il primo ed il secondo sfidante rispettivamente).

THE IMMORTAL (Electronic Arts, per tutte le versioni):
Ecco i codici per i livelli del gioco.
1) nessuna, ovviamente!, 2) befe810006f70 o altrimenti cddff10006f70, 3) cc5ee21000e10, 4) 465fa31001eb0, 5) b57f943000eb0, 6) 1bbeb53010a41, 7) 8ddfb62010ac1, 8) e011f730178c1.
Nel livello 4 camminate intorno all'anello sul pavimento in senso orario per tre volte, al fine di aprire il pavimento stesso.
Nel livello 7 dovete tornare indietro velocemente e gettarvi nel vortice invece di salire la scaletta non appena Norlac si immerge sott'acqua.
Nel livello 8 per uccidere il drago e Mordamir usate sei incantesimi BLINK, quindi la protezione dal fuoco subito prima che il mostro erutti e non quando prende un velocissimo respiro. Quando smette mostrate l'amuleto e Mordamir vi entrerà girando. Utilizzate l'incantesimo STATUE per tre volte per evitare di essere uccisi dal lampo, quindi non appena il nemico mette in pratica un nuovo incantesimo utilizzate il SONIC Spell. Utilizzate quello STATUE ancora per due volte e, non appena il nemico animerà le ossa, colpite la statua prima che le ossa vi raggiungano. Il vostro avversario vi dirà, a questo punto, che non vi rimangono altre possibilità di difesa: aspettate allora che egli mostri l'amuleto quindi formulate l'incantesimo MAGNETIC. Fine dell'avventura!!!

DYNAMITE DUX (Activision, per Amiga):
Durante lo schermo dei titoli digitate CHEAT e poi utilizzate i tasti dall'1 al 6 per passare subito di livello. Se invece volete passare subito alla sezione di combattimento a pugni, digitate NUDE.

NORTH & SOUTH (Infogrames, per tutte le versioni):
Se non riuscite a vincere le battaglie, cercate di ammassare le varie unità di combattimento prima di intraprendere gli scontri. Potete avere sino ad un massimo di tre cannoni in ogni esercito.
State alla larga dai messicani e, non appena verrà catturato il territorio indiano, allontanatevi immediatamente.
All'inizio delle battaglie tenete premuto il tasto di fuoco continuamente per distruggere con facilità i cannoni nemici. Distruggete il ponte e state alla larga dalla fanteria.

IKARI WARRIORS (Elite, per Atari ST):
Ottenete un posto nella tabella degli high score e digitate il vostro nome come FREERIDE per ottenere delle belle sorprese!

AXEL'S MAGIC HAMMER (Gremlin, per Atari ST):
Per continuare sempre a giocare seguite questo trucco. QUando appare il messaggio sullo schermo "Continue?" togliete dal drive il dischetto programma e premete il tasto di fuoco per continuare a giocare. Tutti i blocchi che avrete distrutto nel gioco precedente non compariranno più nella partita successiva.

NINJA SPIRIT (Activision, per Atari ST):
Mettete in pausa il gioco premendo F9 e battete il tasto CONTROL per ottenere l'invincibilità!

SILENT SERVICE 2 (Microprose, per IBM PC):
Se continuate a pattugliare la zona di mare a nord del Giappone, potrete molto spesso incontrare dei convogli molto appetitosi, con poca scorta ed un valore in punti/distruzione sempre alto!

GHOST BUSTER 2 (Activision, per Atari ST):
Caricate il gioco normalmente e quando appare il logo Activision tenete premuti i tasti: ALTernate, Control, S e U, quindi premete il tasto di fuoco. Scoprirete che, al primo livello la corda non si romperà mai e avrete "coraggio" infinito.

GREMLINS 2 (Elite, per Atari ST):
Digitate SINATRA nella tabella degli High Score per

SKI OR DIE

Istruzioni in italiano

ELECTRONIC ARTS™

IL PIÙ COMPLETO SIMULATORE DI SCI!

Disponibile per:
PC · AMIGA · C64
Colonna sonora con Ad Lib

C.T.O.  40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F
Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418